

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-204314

(43) 公開日 平成7年(1995) 8月8日

(51) Int.Cl. <sup>6</sup>	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F	1/04	C		
	9/22	J		
		P		

審査請求 未請求 請求項の数 3 F D (全 16 頁)

(21) 出願番号 特願平6-23118

(22) 出願日 平成6年(1994) 1月24日

(71) 出願人 000135748

株式会社バンダイ

東京都台東区駒形2丁目5番4号

(72) 発明者 間庭 英作

東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会  
社バンダイ内

(72) 発明者 花沢 確

東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会  
社バンダイ内

(72) 発明者 内田 考生

東京都台東区駒形2丁目5番4号 株式会  
社バンダイ内

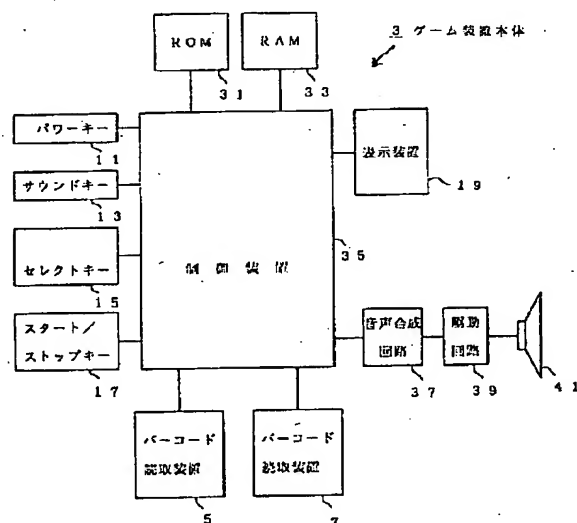
(74) 代理人 弁理士 高田 修治

(54) 【発明の名称】 カードゲーム装置

(57) 【要約】 (修正有)

【目的】 カードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することによりゲーム内容を発展させ、プレーヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を提供する。

【構成】 複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させ得るバーコード読取装置5を有し、ROM 31から読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段と、カードから読み取られたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段とを有し、守備技が防御し得る度合いを算出し、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する判断手段を有して構成される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 下記の要件を備えたことを特徴とするカードゲーム装置。(イ)複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有すること。

(ロ)前記それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量が記録されていること。

(ハ)前記それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データが記録されていること。

(ニ)前記ゲーム装置本体は、前記複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させ得るカード読取手段を有すること。

(ホ)前記ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うサッカーやバスケットボール等のスポーツを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段と、当該記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段とを有すること。

(ヘ)前記ゲーム装置本体は、前記ゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段と、前記カードから読み取られたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段とを有すること。

(ト)前記ゲーム展開手段は、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づき当該守備技が防御し得る度合いを算出して攻撃権の移動を判断する判断手段を有すること。

(チ)前記ゲーム装置本体は、少なくともゲームの展開によって移動するボールの位置を表示する表示手段を有すること。

【請求項2】 下記の要件を備えたことを特徴とするカードゲーム装置。(イ)複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有すること。

(ロ)前記それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録されていること。

(ハ)前記それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されていること。

(ニ)前記ゲーム装置本体は、一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段と、他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段とを有すること。

(ホ)前記第1及び第2のバーコード読取手段のそれぞれは、前記複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させ得ること。

(ヘ)前記ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うバスケットボールを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段と、当該記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段と、この読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段とを有すること。

(ト)前記ゲーム装置本体は、攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定する判定手段を有すること。

(チ)前記ゲーム装置本体は、前記有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段を有すること。

(リ)前記ゲーム展開手段は、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定する決定手段を有すること。

(ヌ)前記ゲーム展開手段は、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出する算出手段を有すること。

(ル)前記ゲーム展開手段は、前記算出手段により算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する攻撃権移動判断手段を有すること。

(ヲ)前記ゲーム装置本体は、少なくともゲームの展開によって移動するボールの位置を表示する表示手段を有すること。

【請求項3】 下記の要件を備えたことを特徴とするカードゲーム装置。(イ)複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有すること。

(ロ)前記それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録されていること。

(ハ)前記それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されていること。

(ニ)前記ゲーム装置本体は、一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段

と、他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段とを有すること。

(ホ) 前記第1及び第2のバーコード読取手段のそれぞれは、前記複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させ得ること。

(ヘ) 前記ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うサッカーを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段と、当該記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段と、この読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段とを有すること。

(ト) 前記ゲーム装置本体は、すくなくとも攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定する判定手段を有すること。

(チ) 前記ゲーム装置本体は、すくなくとも前記有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は/及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段を有すること。

(リ) 前記ゲーム展開手段は、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定する決定手段を有すること。

(ヌ) 前記ゲーム展開手段は、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出する算出手段を有すること。

(ル) 前記ゲーム展開手段は、前記算出手段により算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する攻撃権移動判断手段を有すること。

(ヲ) 前記ゲーム装置本体は、攻撃権を有する側が攻撃技を仕掛ける毎にレベルが増加し、相手に攻撃権を奪われたときに初期レベルに戻るレベル表示部と、ゴールを狙う攻撃技を仕掛けたときのゴール成功の度合いをそのときのレベル表示部のレベルに応じて決定する決定手段とを有すること。

(ワ) 前記ゲーム装置本体は、少なくともゲームの展開によって移動するボールの位置を表示する表示手段を有すること。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は単一の攻撃技、または単一の守備技のデータをそれぞれ該当するカードにより入力してゲームを展開させるカードゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、カードを用いて対戦ゲームを行うカードゲーム玩具として特開平3-193074号公報に示すようなものが知られている。このカードゲーム玩具は、必要なデータをバーコード表示したカードを有し、バーコード読取手段がカードからバーコードのデータを読み取り、そのデータに従ってカードを対戦させるものである。このとき、先攻判定手段が一方を攻撃側、他方を守備側として判定し、攻撃側が攻撃キーを押したときに守備側カードのダメージ計算と生存を判定して勝敗を表示する。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のカードゲーム玩具は先攻判定手段が一方を攻撃側、他方を守備側として判定し、双方のプレーヤーは判定の順番に従ってカードを入力した後、単に攻撃と防御を交互に繰り返してゲームを進めるものであり、ゲーム内容が単調であるばかりでなく、ゲーム展開のスピード感にも欠けるという問題点を有していた。また、従来のカードゲーム玩具で用いられるカードには、攻撃力などの強さが単に数値のデータで記録されるものであり、それぞれのカード毎にその強さが固定的であるので、ゲームを繰り返すに応じて或るカードと或るカードとを対戦させた場合には、その勝敗の結果を容易に推測することができ、プレーヤー自身の作戦や創意工夫を差し込む余地が少なく、興味が減退してすぐに飽きられてしまうという問題点を有していた。

【0004】本発明は上記課題に鑑みてなされたもので、

カードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することによりゲーム内容を発展させることができ、プレーヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を提供することを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記の目的を達成するために本発明が提供する第1の手段は以下の要件を備えて構成した。すなわち、

(イ) 複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有すること。

(ロ) 前記それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量が記録されていること。

(ハ) 前記それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データが記録されていること。

(ニ) 前記ゲーム装置本体は、前記複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連

続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させ得るカード読取手段を有すること。

(ホ) 前記ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うサッカーやバスケットボール等のスポーツを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段と、当該記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段とを有すること。

(ヘ) 前記ゲーム装置本体は、前記ゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段と、前記カードから読み取られたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段とを有すること。

(ト) 前記ゲーム展開手段は、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づき当該守備技が防御し得る度合いを算出して攻撃権の移動を判断する判断手段を有すること。

(チ) 前記ゲーム装置本体は、少なくともゲームの展開によって移動するボールの位置を表示する表示手段を有すること。

【0006】また、上記の目的を達成するために本発明が提供する第2の手段は以下の要件を備えて構成した。すなわち、

(イ) 複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有すること。

(ロ) 前記それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録されていること。

(ハ) 前記それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されていること。

(ニ) 前記ゲーム装置本体は、一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段と、他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段とを有すること。

(ホ) 前記第1及び第2のバーコード読取手段のそれぞれは、前記複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させ得ること。

(ヘ) 前記ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うバスケットボールを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段と、当該記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段と、この読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段とを有すること。

(ト) 前記ゲーム装置本体は、攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取

られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定する判定手段を有すること。

(チ) 前記ゲーム装置本体は、前記有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段を有すること。

(リ) 前記ゲーム展開手段は、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定する決定手段を有すること。

(ヌ) 前記ゲーム展開手段は、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出する算出手段を有すること。

(ル) 前記ゲーム展開手段は、前記算出手段により算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する攻撃権移動判断手段を有すること。

(ヲ) 前記ゲーム装置本体は、少なくともゲームの展開によって移動するボールの位置を表示する表示手段を有すること。

【0007】また、上記の目的を達成するために本発明が提供する第3の手段は以下の要件を備えて構成した。すなわち、

(イ) 複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有すること。

(ロ) 前記それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録されていること。

(ハ) 前記それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されていること。

(ニ) 前記ゲーム装置本体は、一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段と、他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段とを有すること。

(ホ) 前記第1及び第2のバーコード読取手段のそれぞれは、前記複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させ得ること。

(ヘ) 前記ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うサッカーを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段と、当該記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段と、この読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行

手段とを有すること。

(ト) 前記ゲーム装置本体は、すくなくとも攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定する判定手段を有すること。

(チ) 前記ゲーム装置本体は、すくなくとも前記有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段を有すること。

(リ) 前記ゲーム展開手段は、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定する決定手段を有すること。

(ヌ) 前記ゲーム展開手段は、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出する算出手段を有すること。

(ル) 前記ゲーム展開手段は、前記算出手段により算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する攻撃権移動判断手段を有すること。

(ヲ) 前記ゲーム装置本体は、攻撃権を有する側が攻撃技を仕掛ける毎にレベルが増加し、相手に攻撃権を奪われたときに初期レベルに戻るレベル表示部と、ゴールを狙う攻撃技を仕掛けたときのゴール成功の度合いをそのときのレベル表示部のレベルに応じて決定する決定手段を有すること。

(ワ) 前記ゲーム装置本体は、少なくともゲームの展開によって移動するボールの位置を表示する表示手段を有すること。

【0008】

【作用】本発明が提供する第1の手段は、複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有し、それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量が記録され、それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データが記録されている。また、ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うサッカーやバスケットボール等のスポーツを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段を有し、この記憶手段から読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させる。そして、複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させ得るカード読取手段を有し、カードから読み取られたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を

前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させると共に、攻撃側の攻撃技データの後に守備側の守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づき当該守備技が防御し得る度合いを算出して攻撃権の移動を判断する。従って、カードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃し、または防御することによりゲーム内容を発展させることができ、プレーヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を提供することができる。

【0009】また、本発明が提供する第2の手段は、複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有し、それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録され、それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されている。また、ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うバスケットボールを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段を有し、この記憶手段から読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させる。そして、一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段と、他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段とを有し、これら第1及び第2のバーコード読取手段は、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させることができる。攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定し、この有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技をゲームプログラム中に展開させてボールを移動させる。従って、カードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃し、または防御することによりゲーム内容を発展させることができ、プレーヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を提供することができる。また、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定し、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出し、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判

断するので、攻撃技の種類とこれに対抗する守備技の入力タイミングに応じて攻撃権が移動したり、しなかったりするので、双方のプレーヤーが適宜攻守を交代しつつ、若しくは連続的に攻撃してゲームを進めることができ、スピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができる。

【0010】また、本発明が提供する第3の手段は、複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有し、それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録され、それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されている。また、ゲーム装置本体は、ゴールにボールを入れて得点を競うサッカーを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段を有し、この記憶手段から読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させる。そして、一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段と、他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段とを有し、これら第1及び第2のバーコード読取手段は、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させることができる。少なくとも攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定し、この有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は/及び守備技をゲームプログラム中に展開させてボールを移動させる。また、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定し、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出し、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する。従って、カードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃し、または防御することによりゲーム内容を発展させることができ、プレーヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を提供することができる。そして、攻撃権を有する側が攻撃技を仕掛ける毎にレベルが増加し、相手に攻撃権を奪われたときに初期レベルに戻るレベル表示部を有し、ゴールを狙う攻撃技を仕掛けたときのゴール成功の度合いをそのときのレベル表示部のレベルに応じて決定するので、例えば、シュートをした時に必ずゴールが成功するとは限ら

ず、実際のサッカーの試合のごとく何本かのシュートをしたときにやっとゴールが成功したときの達成感とその喜びを味わうことができる。

【0011】

【実施例】以下、本発明に係る一実施例を図面を参照して説明する。図1は本発明に係るゲーム装置本体内部に組み込まれる回路部のブロック図、図2は本発明に係るゲーム装置本体の平面図、図3は本発明に係るカードゲーム装置で用いられる複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードを示した平面図である。本発明に係るカードゲーム装置1は、図2に示すゲーム装置本体3と、図3に示す複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードとで構成される。

【0012】まず、ゲーム装置本体3の構成を説明すると、ゲーム装置本体3のほぼ中央部の上下両サイドには、バーコード読取装置5、7が設けられている。バーコード読取装置5は一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段であり、バーコード読取装置7は他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段である。このバーコード読取装置5、7のそれぞれは、複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させることができる。バーコード読取装置5、7の近傍にはインジケータ9a、9bが設けられ、それぞれ対応するバーコード読取装置5、7からカードが読み取られたときに点灯する。ゲーム装置本体3の左右両サイドには、パワーキー11、サウンドキー13、セレクトキー15、スタート/ストップキー17が配置されている。パワーキー11は電源をオンオフするためのキースイッチであり、サウンドキー13はゲーム音をオンオフするためのキースイッチであり、セレクトキー15はゲームモードと、ゲームの難易度と、ハーフタイムの設定時間を入力するためのキースイッチであり、スタート/ストップキー17はゲームのスタートとストップを入力するためのキースイッチである。ゲーム装置本体3のほぼ中央部には、ゲーム内容を表示する表示手段としての表示装置19が設けられている。表示装置19には図示しないバスケットボールのコートやセンターサークル、ゴール等が表示されている。そして、これらのコートやセンターサークル、ゴール等の表示に対応して図4に示すようなボールの形状のセグメントが適宜の位置20、21a、21b、22a、22b、23a、…、29g、29hに形成されると共に、位置20を中心として左右に広がるレベルゲージ30a、30bが形成されている。ライン上に形成される位置29a、29b、29c、…、29hはスローインを行う場合の位置を示す。そして、コート表示の外側には攻撃体勢の形状、守備体勢の形状等の各種形状のセグメントや各種記号、数値、マーク等のセグメントが形成されてい

る。

【0013】ゲーム装置本体3の内部にはROM31、RAM33、制御装置35、音声合成回路37、駆動回路39、スピーカ41が組み込まれている。ROM31はゴールにボールを入れて得点を競うバスケットボールを内容とするゲームプログラムを記憶した記憶手段である。RAM33は読み取られたデータやゲームプログラム等を一時的に記憶する。制御装置35はマイクロコンピュータを有し種々の制御処理を実行する。また、制御装置35は記憶手段からゲームプログラムを読み取るプログラム読取手段と、この読み取られたゲームプログラムに従ってゲームを進行させるゲーム進行手段とを有する。さらに、制御装置35は攻撃権を有するプレーヤー側のバーコード読取装置から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレーヤー側のバーコード読取装置から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定する判定手段と、この有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は/及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させるゲーム展開手段を有する。このゲーム展開手段は、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定する決定手段と、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出する算出手段と、この算出手段により算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断する攻撃権移動判断手段とを有する。音声合成回路37は適宜のゲーム音を合成して出力する。この合成音は駆動回路39を介してスピーカ41から放音される。図1では上記音声合成回路37及び駆動回路39を制御装置35の外部に設けて構成したが、この音声合成回路37及び駆動回路39は制御装置35内に組み込んで構成しても良い。

【0014】次に図3を参照して複数種類のカードを説明する。カードPA1、PA2、PA3は、1ポイント、2ポイント、3ポイントのバスカードであり、それぞれのポイント数に対応して攻撃し得る全エネルギー量が決定され、このポイント数に対応するコマ数だけゴールに向かってボールを移動させることができる(図12参照)。カードDR2、DR4は、2ポイント、4ポイントのドリブルカードであり、それぞれのポイント数に対応するドリブル時間を有する。例えば、4ポイントのドリブルカードを入力すると、ポイント数4に対応して攻撃し得る全エネルギー量が決定され、図11に示すように時間の経過に応じてその時点のエネルギーが予め設定されたパターンに従って減少する。このため、時間の経過に応じて攻撃力も減少し、エネルギーが0になった時点で4コマの移動を終了する。カードSH1、SH3は、1ポイント、3ポイントのシュートカードであり、

それぞれのポイント数と、シュート位置に応じてその成功率が決定される。上記バスカード、ドリブルカード及びシュートカードは攻撃用カードであり、それぞれの攻撃用カード裏面にはいずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録されている。カードST1、ST2、ST3は、1ポイント、2ポイント、3ポイントのスチールカードであり、前記ドリブルカードに対抗することができ、それぞれのポイント数に応じて防御し得る全エネルギー量が決定される。例えば、3ポイントのスチールカードを入力すると、ポイント数3に対応して防御し得る全エネルギー量が決定され、図11に示すように時間の経過に応じてその時点のエネルギーが予め設定されたパターンに従って減少する。その時点のスチールカードのエネルギーがドリブルカードのエネルギー以上である場合に攻撃権が移動するものである。カードCUTはカットカードであり、前記バスカードとシュートカードに対抗することができる。例えば、図12に示すように3ポイントのバスカードPA3が入力された時間T3から時間TFの間にカットカードCUTを入力すると攻撃権を奪うことができる。同様に、2ポイントのバスカードPA2が入力された時間T2から時間TFの間、及び1ポイントのバスカードPA1が入力された時間T1から時間TFの間にカットカードCUTを入力すると攻撃権を奪うことができる。すなわち、攻撃技データが入力してから時間の経過に応じてその攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定し、この攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて守備技が防御し得る度合いを算出すると共に、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断するものである。また、時間TFからバスが終了する時間T0の間にカットカードCUTを入力するとファールになる。これらスチールカード及びカットカードは守備用カードであり、それぞれの守備用カード裏面にはいずれか単一の守備技を仕掛けるための技データがバーコードにより記録されている。尚、上記の例では3種類の攻撃用カードと2種類の守備用カードとを用いて構成したが、最低限、ゴールへボールを運ぶための攻撃用カードと、ゴールを狙うための攻撃用カードと、防御用のカードとの合計3種類のカードがあれば、ゲームを行うことができる。

【0015】次に、図5乃至図12を参照して作用を説明する。まず、図5に示すように複数のカードをシャッフルして一方のプレーヤーと他方のプレーヤーに分配し、この中からそれぞれ5枚ずつを場に提示する。ゲーム装置本体3のバーコード読取装置5から一方のプレーヤー側のカードが読み取られ、バーコード読取装置7から他方のプレーヤー側のカードが読み取られる。このとき、各プレーヤーは上記場に提示した5枚のカードの内、任意

のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させることができる。いずれかのプレーヤーが上記場に提示した5枚のカードを使い切ると、新たに5枚のカードを場に提示してゲームを続行する。尚、場に提示するカードの枚数は上記5枚に限らず、適宜の枚数にすることができる。

【0016】次に、ゲーム内容の設定について説明する。図6に示すように、セレクトキー15を操作して一人ゲームモードか二人ゲームモードかのモード設定（ステップS1）と、ゲームの難易度を定めるレベル設定（ステップS3）と、ゲーム時間を定めるゲーム時間設定（ステップS5）を行う。このゲーム時間設定ではハーフタイムの時間が入力されるので、例えばハーフタイムを10分として入力した場合は20分のゲーム時間が設定される。また、一人ゲームモードが設定された場合はコンピュータとの対戦ゲームを行うことができ、二人ゲームモードが設定された場合は2人以上のプレーヤーによる対戦ゲームを行うことができる。ステップS7ではスタート/ストップキー17が操作されたかどうかを判断しており、スタート/ストップキー17が操作された場合はステップS9へ進みゲームを開始する。

【0017】次に、二人ゲームモードにおける作用を説明する。図7のステップS11ではホイッスル音が放音された後、ジャンプボールのレベルゲージが表示される。すなわち、図4に示すセンターサークル内の位置20から左右に広がってボールのセグメントが順次点灯し、最高点に達した後は順次消灯して元の位置に戻り、あたかも上方にトスされたボールの動きを表示する。上記最高点の位置はランダムに設定されるので、双方のプレーヤーは最高点と判断するタイミングで任意のカードを入力する（ステップS13）。ステップS15では最高点により近いタイミングでカードを入力したプレーヤーに攻撃権が存在することを判断して攻撃側と守備側を表示する（ステップS17）。ステップS19ではタイムオーバーか否かを判断しており、タイムオーバーでない場合はステップS21へ進み次のカードの読取りを行う。また、タイムオーバーである場合はステップS23へ進みゲームが終了する。このとき、勝者を判定して表示する。ステップS21で攻撃権を有するプレーヤーから守備技のカードが読み込まれた場合（ステップS25、27、49）、または攻撃権を有しないプレーヤーから攻撃技のカードが読み込まれた場合（ステップS25、28、49）にはファールと判断してファール表示を行う（ステップS49）。そして、攻撃権を有するプレーヤーから攻撃技のカードが読み込まれた場合（ステップS25、27、29）、または攻撃権を有しないプレーヤーから守備技のカードが読み込まれた場合（ステップS25、28、29）にはそのデータを有効と判断してゲームの展開処理を実行する（ステップS29）。

【0018】上記のごとく攻撃権を有するプレーヤーか

ら攻撃技のカードが読み込まれた場合、または攻撃権を有しないプレーヤーから守備技のカードが読み込まれた場合には、ステップS29から図8のステップS31へ進み攻撃権の移動を判断する。続いて、ステップS33では攻撃技はシュートであるかどうかを判断しており、シュートである場合はステップS35へ進みゴール判断を行う。ステップS37ではゴールが成功したか否かを判断し、成功した場合はステップS43へ進み2点が加算され、加算後の得点を表示する。続いてステップS45へ進みシュートが成功した後は攻撃権が相手に移り、シュートされたゴール下の位置29a若しくは29eからスローインを行う。また、ステップS37でゴールが成功しなかったことを判断した場合はステップS39へ進みリバウンド処理を実行する。このリバウンド処理では双方のプレーヤーが入力したカードの種類とそのタイミングによって攻撃権の移転を判断する（ステップS41）。例えば、パスカードとドリブルカードが入力された場合は、早くカードを入力したプレーヤーに攻撃権が移動し、シュートされたゴール下の位置29a若しくは29eからゲームをスタートする。ステップS47ではハーフタイムオーバーであるか否かを判断しており、ハーフタイムオーバーである場合はステップS11へ戻り、ハーフタイムオーバーでない場合はステップS19へ戻る。

【0019】次に、ファールと判断された場合は図9のステップS49を介してステップS51へ進み、相手のフリースローレーン内でのファールであるか否かを判断する。相手のフリースローレーン内でのファールでない場合はファールをした位置から一番近いスローインの位置（29a、29b、…、29h）からスローインを行い（ステップS53）、ステップS19へ戻ってタイムオーバーか否かを判断した後にゲームをスタートさせる。また、ステップS51で相手のフリースローレーン内でのファールであることを判断した場合は、ステップS55へ進み1回目のフリースローを行う。続いてステップS57ではゴールが成功したか否かを判断し、成功した場合はステップS59へ進み1点が加算され、加算後の得点を表示する。また、ステップS57で1回目のフリースローが不成功であった場合は得点加算することなくステップS61へ進む。ステップS61で2回目のフリースローを行った後、図8のステップS35へ戻り、ゴール判断を行う。2回目のフリースローが成功した場合は1点が加算される。従って、2回のフリースローが共に成功した場合は合計2点が加算される。

【0020】次に、図10及び図11を参照してステップS29のゲーム展開処理を詳細に説明する。ステップS63では攻撃権を有する側がドリブル中であるかどうかを判断しており、ドリブル中である場合はステップS65、ステップS67へ進み、攻撃権を有しない側からのスチールデータが入力したかどうかを判断する。こ

で、ステップS65で攻撃権を有しない側からカットデータが入力した場合は無視される。また、攻撃権を有しない側からスチールデータの入力がない場合は、ステップS67からステップS73へ進みボールの移動制御を行う。例えば、図4に示すセンターサークル内の位置20にボールが存在している状態で4ポイントのドリブルカードのみが入力されている場合は、位置21a、23a、25aを通過してゴール下の位置27へボールが移動する。ステップS67でスチールデータが入力された場合はドリブルカードとスチールカードの双方のポイント数と、入力タイミングが判断される(ステップS69、71)。例えば、図11に示すように4ポイントのドリブルカードに対して3ポイントのスチールカードが時間T3とT0の間に入力された場合は、スチールカードのエネルギーがドリブルカードのエネルギーより大きくなるので攻撃権が移転する。また、4ポイントのドリブルカードに対して3ポイントのスチールカードが時間T4とT3の間に入力された場合は、ドリブルカードのエネルギーがスチールカードのエネルギーより大きいので攻撃権は移転しない。

【0021】ステップS63で攻撃権を有する側がドリブル中でないことを判断した場合はステップS75へ進みバス中であるかどうかを判断する。ステップS75でバス中であることを判断した場合はステップS77、ステップS79へ進み、攻撃権を有しない側からのカットデータが入力したかどうかを判断する。ここで、ステップS77で攻撃権を有しない側からスチールデータが入力した場合は無視される。また、攻撃権を有しない側からカットデータの入力がない場合は、ステップS79からステップS73へ進みボールの移動制御を行う。例えば、図4に示すセンターサークル内の位置20にボールが存在している状態で3ポイントのバスカードのみが入力されている場合は、位置21a、23aを通過して位置25aへ3コマだけボールが移動する。ステップS79でカットデータが入力された場合はステップS71へ進みバスカードとカットカードの双方の入力タイミングが判断される。例えば、図12に示すように、いずれのバスカードPA3、PA2、PA1に対しても時間TF以前にカットカードCUTが入力されるとカット成功となり攻撃権が移動する(ステップS73、31)。

【0022】ステップS75で攻撃権を有する側がバス中でないことを判断した場合はステップS81へ進みシュート中であるかどうかを判断する。ステップS81でシュート中であることを判断した場合はステップS83、ステップS85へ進み、攻撃権を有しない側からのカットデータが入力したかどうかを判断する。ここで、ステップS83で攻撃権を有しない側からスチールデータが入力した場合は無視される。また、攻撃権を有しない側からカットデータの入力がない場合は、ステップS85からステップS73へ進みボールの移動制御を行

う。例えば、図4に示すセンターサークル内の位置20にボールが存在している状態で3ポイントのシュートカードのみが入力されている場合は、1/16の確率でゴールが成功する。同様に、シュートカードのポイント数とボールの位置に応じて適宜の確率でゴールが成功する。ステップS85でカットデータが入力された場合はステップS71へ進みシュートカードとカットカードの双方の入力タイミングが判断される。このようなゲーム展開処理が終了すると、前述の二人ゲームモードの処理フローを順次繰り返してゲームがさらに展開される。以上のごとく、複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させることができるので、プレーヤーはカードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することができる。

【0023】尚、一人ゲームモードが設定された場合のコンピュータとの対戦は、プレーヤーの入力したカードのデータに応じてコンピュータが状況を判断して適宜、攻撃技、若しくは守備技を仕掛けてゲームを展開させるものであり、基本的な動作は上記と同様である。

【0024】次に、図13乃至図16を参照して本発明に係る他の実施例を説明する。まず、ゲーム装置本体53の構成を説明すると、ゲーム装置本体53の左端には、バーコード読取装置55が設けられ、右端には、バーコード読取装置57が設けられている。バーコード読取装置55は一方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第1のバーコード読取手段であり、バーコード読取装置57は他方のプレーヤー側のカードのバーコードを読み取る第2のバーコード読取手段である。このバーコード読取装置55、57のそれぞれは、複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、若しくは任意のカードを任意のタイミングで入力させることができる。バーコード読取装置55、57の近傍にはインジケータ59a、59bが設けられ、それぞれ対応するバーコード読取装置55、57からカードが読み取られたときに点灯する。ゲーム装置本体53の下部中央には、パワーキー61が設けられ、ゲーム装置本体53の上部中央には、サウンドダイヤル63が設けられ、ゲーム装置本体53の上部右側には、セレクトキー65、スタート/ストップキー67が配置されている。パワーキー61は電源をオンオフするためのキースイッチであり、サウンドダイヤル63はゲーム音の音量調整をするためのダイヤルであり、セレクトキー65はゲームモードと、ゲームの難易度と、ハーフタイムの設定時間を入力するためのキースイッチであり、スタート/ストップキー67はゲームのスタートとストップを入力するためのキースイッチである。ゲーム装置本体53のほぼ中央部には、ゲーム内容

を表示する表示手段としての表示装置69が設けられている。表示装置69には図15に示すようなサッカーコートのゴールエリア81a、81b、ペナルティーエリア83a、83b、ハーフライン85、サイドライン87a、87b、エンドライン89a、89b等が表示されている。そして、これらの表示と共に、ボールの形状のセグメントが適宜の位置91a、91b、93c、…に形成されている。また、サイドライン87a及び87bの近傍にはレベル表示部93、93が設けられている。このレベル表示部93、93は、それぞれ10個のセグメントで形成され、サイドライン87a及び87bを挟んで対向するそれぞれのセグメントは同時に点灯する。レベル表示部93、93は、攻撃権を有する側が攻撃技を仕掛ける毎にセグメントが点灯してレベルの増加を表示し、相手に攻撃権を奪われたときに全セグメントが消灯して初期レベルを表示する。ゴールを狙う攻撃技を仕掛けたときのゴール成功の度合いがそのときのレベル表示部93、93に表示された1ポイントから10ポイントまでのレベルに応じて決定されるものである。また、コーナーキック及びゴールキックの際には、レベル表示部93、93のレベルに応じてその飛距離が決定される。また、コート表示の外側には攻撃体勢の形状、守備体勢の形状等の各種形状のセグメントや各種記号、数値、マーク等のセグメントが形成されている。

【0025】次に図14を参照して複数種類のカードとその作用を説明する。ロングバスカード71a、ミドルバスカード71b、ショートバスカード71cは、3ポイント、2ポイント、1ポイントのバスカードであり、それぞれのポイント数に対応して攻撃し得る全エネルギー量が決定され、このポイント数に対応するコマ数だけボールを移動させることができる。ドリブルカード73は、例えば4ポイントのカードであれば、このポイント数4に対応して攻撃し得る全エネルギー量が決定され、時間の経過に応じてその時点のエネルギーが予め設定されたパターンに従って減少する。このため、時間の経過に応じて攻撃力も減少する。ロングシュートカード75a、ミドルシュートカード75b、ショートシュートカード75cは、例えば、3ポイント、2ポイント、1ポイントのシュートカードであり、ゴールを狙って攻撃する際に用いられる。それぞれのシュートカードのポイント数と、シュート位置に応じてその成功率が決定される。上記バスカード、ドリブルカード及びシュートカードは攻撃用カードであり、それぞれの攻撃用カード裏面79の上部79a及び下部79bにはいずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録されている。この上部79aに記録されたデータ若しくは下部に記録されたデータを選択することによりボールの進む方向を変化させることができる。ディフェンスカットカード76は、前記バスカードとシュートカードに対抗

することができる。スライディングカード77は、前記ドリブルカードとシュートカードに対抗することができる。例えば、図16に示すように攻撃側が位置91aからドリブルを開始し、位置91b、91c、91dを通過して移動する場合、時間T1から位置91bへ到達する時間T2までのあいだにスライディングカード77を入力すると、確率2/16で攻撃権を奪うことができる。同様に、時間T3から時間T4までのあいだ、時間T5から時間T6までのあいだにスライディングカード77を入力すると、それぞれ確率10/16、14/16で攻撃権を奪うことができる。また、時間T7を経過した後は確率16/16で攻撃権を奪うことができる。これは、ドリブルカードを入力してから時間の経過に応じてその時点でのエネルギーが減少するので、時間が経過するに応じて攻撃権を容易に奪うことができるからである。すなわち、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて守備技が防御し得る度合いを算出すると共に、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断するものである。このとき、守備技が防御し得る度合いを算出する際には該当する上記確率が考慮される。オフサイドトラップカード78は、バスカードに対抗することができる。これらディフェンスカットカード、スライディングカード及びオフサイドトラップカードは守備用カードであり、それぞれの守備用カード裏面にはいずれか単一の守備技を仕掛けるための技データがバーコードにより記録されている。

【0026】次に、図17を参照してシュートをしたときの作用を説明する。攻撃側がシュートしたときに、そのときのレベル表示部93に表示されたレベルが1~4ポイントである場合は、ゴール成功の確率は0であり、ゴールキーパーによってボールをキャッチする処理を行う。攻撃側がシュートしたときに、そのときのレベル表示部93に表示されたレベルが5ポイントである場合も、ゴール成功の確率は0であり、ゴールキーパーによってボールを前に落球する処理を行う。また、レベル表示部93に表示されたレベルが6、7、8、9、10ポイントである時にシュートした場合はそれぞれ2/16、4/16、8/16、12/16、14/16の確率でゴールが成功する。このとき、ゴールが不成功であることを決定した場合はゴールキーパーによってボールをパンチングする処理を行う。尚、前述の実施例ではサッカー及びバスケットボールを内容とするゲームに適用した場合を説明したが、他の適宜のスポーツに適用することができる。

【0027】

【発明の効果】以上説明してきたように本発明に係る第1の手段によれば、複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有し、それぞ

れの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量が記録され、それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データが記録されており、これらの複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させることができるので、プレイヤーはカードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することができ、プレイヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができるという効果がえられる。また、記憶手段から読み取ったゲームプログラムに従ってゲームを進行させると共に、カードから読み取られたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールの移動を制御し、攻撃側の攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて当該守備技が防御し得る度合いを算出し、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断するように構成したので、入力したカードに応じてゲームを発展させることができ、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することによりゲーム内容を種々変化させることができ、プレイヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができるという効果がえられる。

【0028】また、本発明に係る第2の手段によれば、複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有し、それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録され、それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されており、第1及び第2のバーコード読取手段は、これらの複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させることができるので、双方のプレイヤーはカードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することができ、プレイヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができるという効果がえられる。ま

た、記憶手段から読み取ったゲームプログラムに従ってゲームを進行させると共に、攻撃権を有するプレイヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレイヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定し、この有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させる。そして、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従って決定し、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて守備技が防御し得る度合いを算出すると共に、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断するように構成したので、攻撃技の種類とこれに対抗する守備技の入力タイミングに応じて攻撃権が移動したり、しなかったりするもので、双方のプレイヤーが適宜攻守を交代しつつ、若しくは連続的に攻撃してゲームを進めることができ、スピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができるという効果が得られる。

【0029】また、本発明に係る第3の手段によれば、複数種類の攻撃用カードと、複数種類の守備用カードと、ゲーム装置本体とを有し、それぞれの攻撃用カードには、複数種類の攻撃技の内、いずれか単一の攻撃技を仕掛けるための技データと、当該攻撃技によって攻撃し得る全エネルギー量がバーコードにより記録され、それぞれの守備用カードには、前記複数種類の攻撃技の内、いずれかの攻撃技に対抗し得る守備技を仕掛けるための単一の技データがバーコードにより記録されており、第1及び第2のバーコード読取手段は、これらの複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードの内、任意のカードを連続的に入力させ、または任意のカードを任意のタイミングで入力させることができるので、双方のプレイヤーはカードの入力順や攻撃順に制約を受けることなく、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することができ、プレイヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができるという効果がえられる。また、記憶手段から読み取ったゲームプログラムに従ってゲームを進行させると共に、攻撃権を有するプレイヤー側のバーコード読取手段から攻撃技のデータが読み取られた場合、または攻撃権を有しないプレイヤー側のバーコード読取手段から守備技のデータが読み取られた場合にそのデータを有効と判定し、この有効と判定されたデータに応じて攻撃技又は／及び守備技を前記ゲームプログラム中に展開させてボールを移動させる。そして、それぞれの攻撃技データが入力してから時間の経過に応じて各攻撃技のエネルギーを予め設定されたパターンに従

って決定し、攻撃技データの後に対抗する守備技データの入力があった場合は、その時の攻撃技のエネルギーと守備技データの入力タイミングとに基づいて守備技が防御し得る度合いを算出すると共に、この算出された度合いに基づいて攻撃権の移動を判断するように構成したので、入力したカードに応じてゲームを発展させることができ、対戦相手の出方を見ながら適宜のタイミングで任意のカードを入力して攻撃、または防御することによりゲーム内容を種々変化させることができ、プレイヤー自身の作戦や工夫を生かしつつ、ゲーム展開のスピード感に溢れた興趣性の高いカードゲーム装置を実現することができるという効果がえられる。また、攻撃権を有する側が攻撃技を仕掛ける毎にレベルが増加し、相手に攻撃権を奪われたときに初期レベルに戻るレベル表示部と、ゴールを狙う攻撃技を仕掛けたときのゴール成功の度合いをそのときのレベル表示部のレベルに応じて決定するように構成したので、例えば、シュートをした時に必ずゴールが成功するとは限らず、実際のサッカーの試合のごとく何本かのシュートをしたときにやっとゴールが成功したときの達成感とその喜びを味わうことができるという効果が得られる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係るゲーム装置本体内に組み込まれる回路部のブロック図である。

【図 2】本発明に係るゲーム装置本体の平面図である。

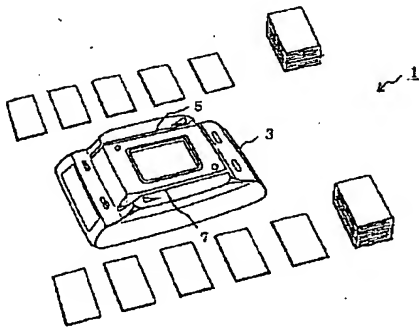
【図 3】本発明に係るカードゲーム装置で用いられる複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードを示した平面図である。

【図 4】表示装置に形成される表示セグメントを示した説明図である。

【図 5】本発明に係るゲーム装置本体と複数種類のカードを示した斜視図である。

【図 6】ゲーム開始時の設定を示したフローチャートで\*

【図 5】



\* ある。

【図 7】2人ゲームモードの前半の処理フローを示したフローチャートである。

【図 8】2人ゲームモードの後半の処理フローを示したフローチャートである。

【図 9】ファールの場合の処理フローを示したフローチャートである。

【図 10】ゲーム展開処理の処理フローを示したフローチャートである。

10 【図 11】ドリブルカードに対してスチールカードを入力した場合の説明図である。

【図 12】パスカードに対してカットカードを入力した場合の説明図である。

【図 13】本発明に係る他の実施例の平面図である。

【図 14】本発明に係る他の実施例で用いられる複数種類の攻撃用カードと複数種類の守備用カードを示した平面図である。

【図 15】本発明に係る他の実施例の表示装置を示した説明図である。

20 【図 16】ドリブルカードに対してスライディングカードを入力した場合の説明図である。

【図 17】レベル表示部のポイントに対するシュート成功の確率を示した説明図である。

#### 【符号の説明】

1 カードゲーム装置

3 ゲーム装置本体

5 バーコード読取装置

7 バーコード読取装置

15 セレクトキー

30 19 表示装置

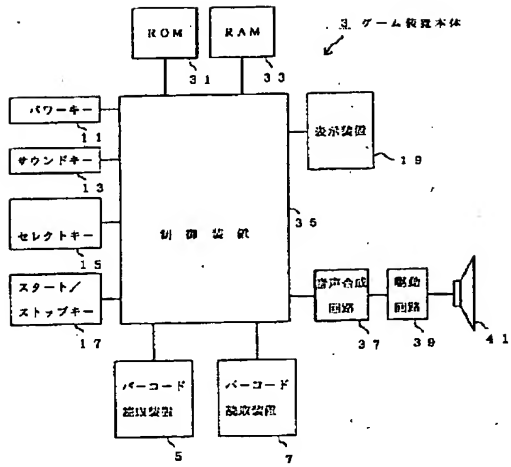
31 ROM

33 RAM

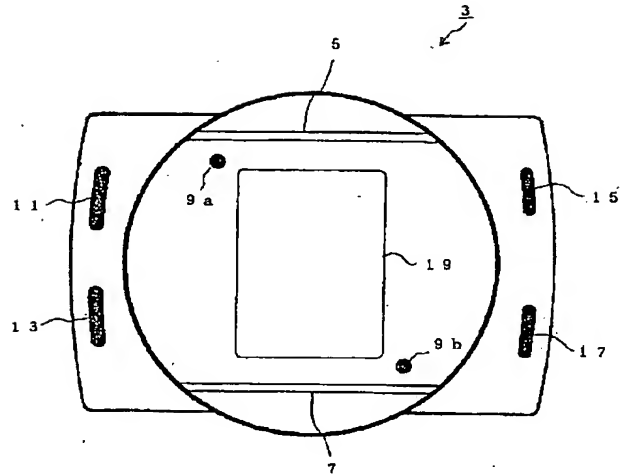
【図 12】

時 間	T3	T2	T1	TF	TO
PA3					
PA2					
PA1					

【図1】



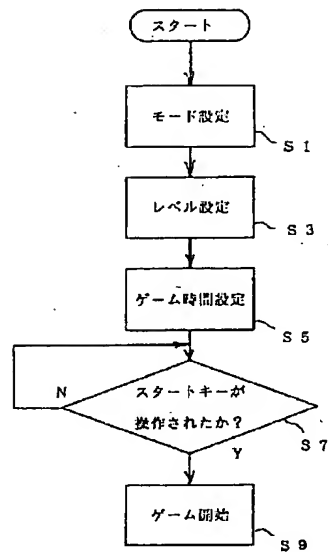
【図2】



【図3】



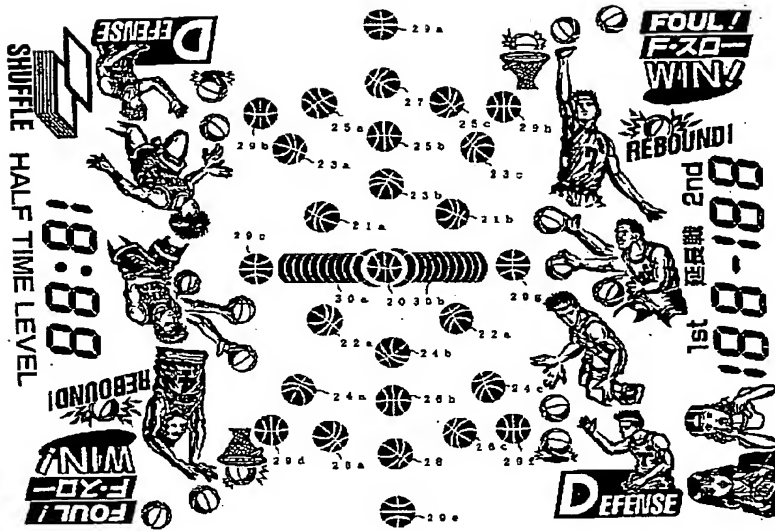
【図6】



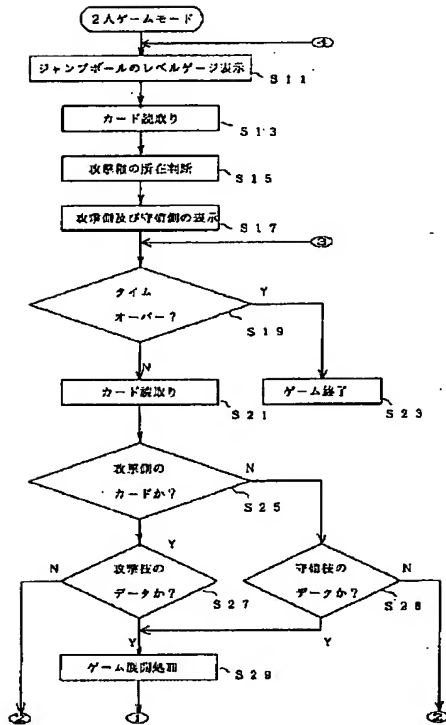
【図17】

難 率	0									
	2		4		8		12		14	
レベル表示部	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	キーパー キャッチ					キーパー パンチング				
ボールの種類	落 球					落 球				
	キーパー キャッチ					キーパー パンチング				

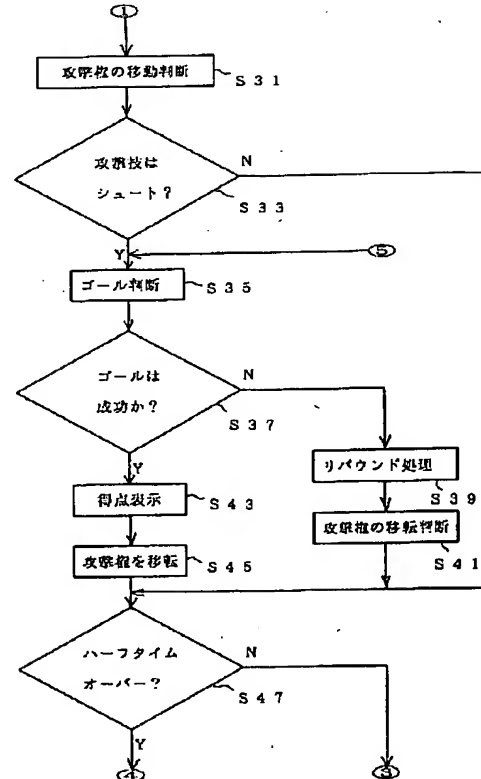
【図4】



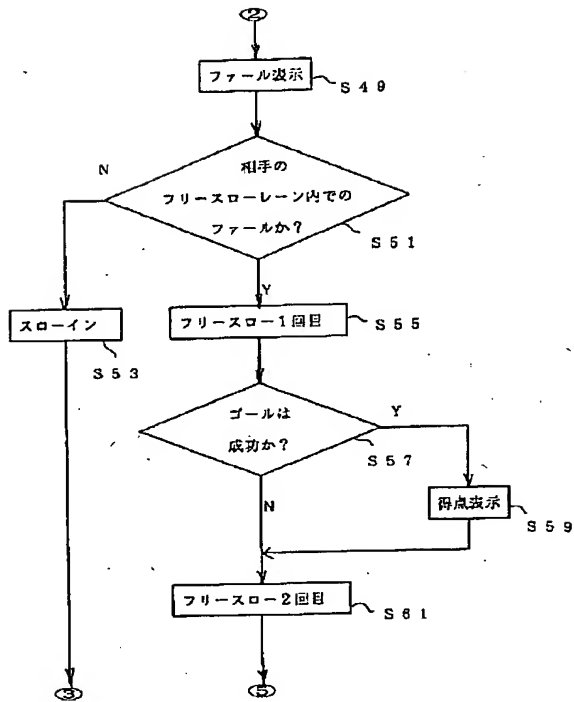
【図7】



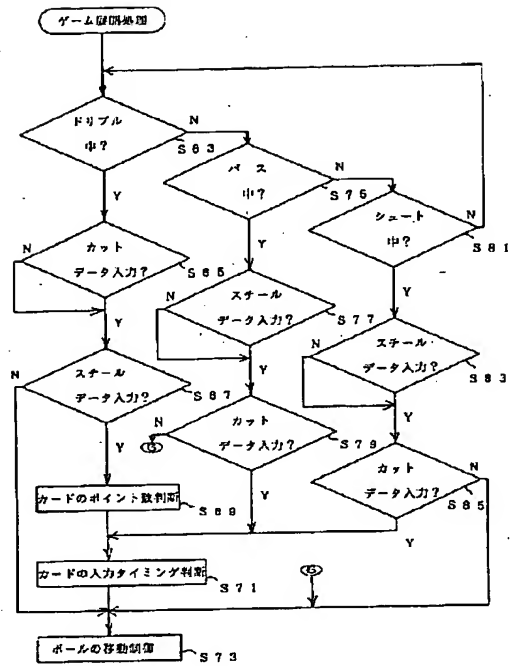
【図8】



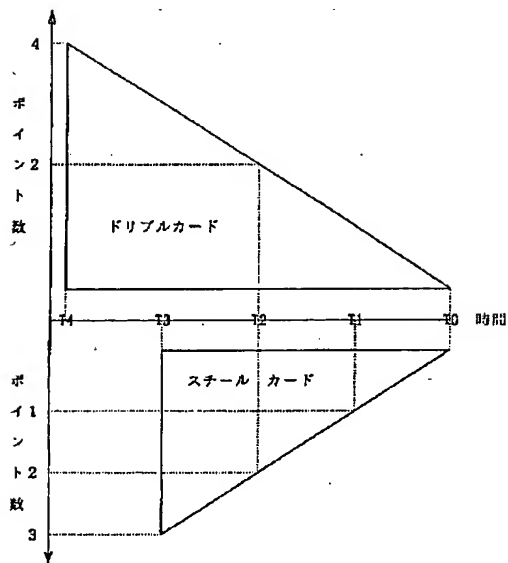
【図9】



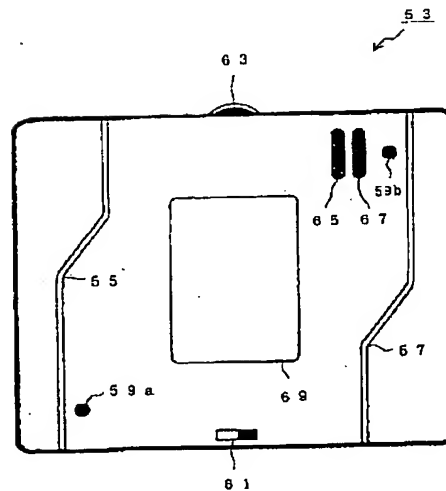
【図10】



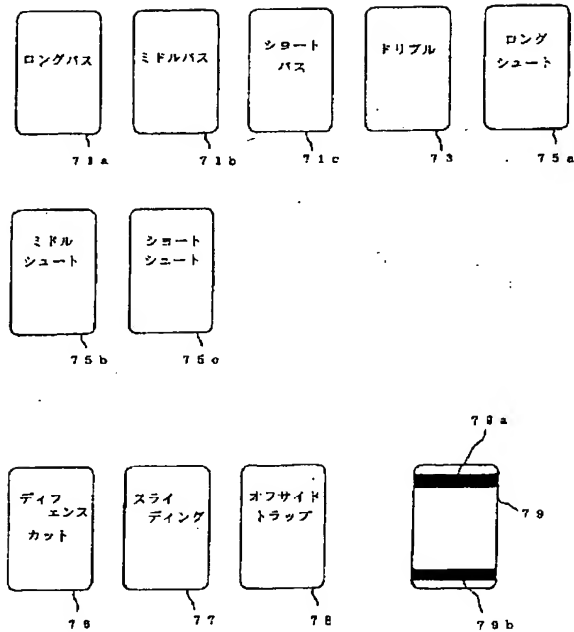
【図11】



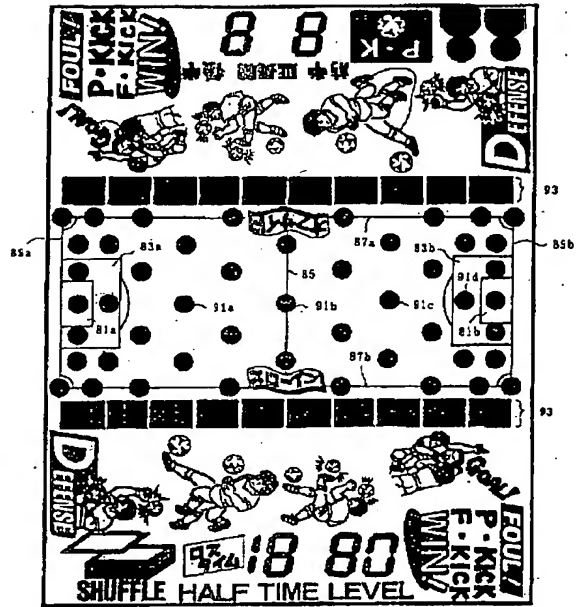
【図13】



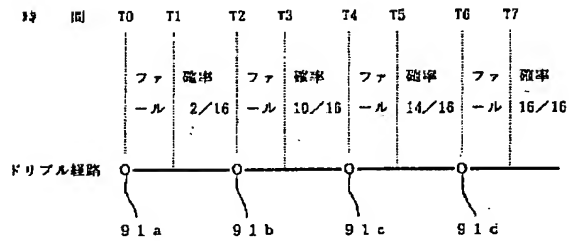
【図14】



【図15】



【図16】



\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Bibliography

---

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,7-204314,A

(43) [Date of Publication] August 8, Heisei 7 (1995)

(54) [Title of the Invention] Card game equipment

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 1/04 C

9/22 J

P

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 3

[Mode of Application] FD

[Number of Pages] 16

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 6-23118

(22) [Filing Date] January 24, Heisei 6 (1994)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 000135748

[Name] BANDAI CO., LTD.

[Address] 2-5-4, Komagata, Taito-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Maniwa Eisaku

[Address] 2-5-4, Komagata, Taito-ku, Tokyo Inside of BANDAI CO., LTD.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Hanazawa \*\*

[Address] 2-5-4, Komagata, Taito-ku, Tokyo Inside of BANDAI CO., LTD.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Uchida \*\* student

[Address] 2-5-4, Komagata, Taito-ku, Tokyo Inside of BANDAI CO., LTD.

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Takada Shuji

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

**Summary**

---

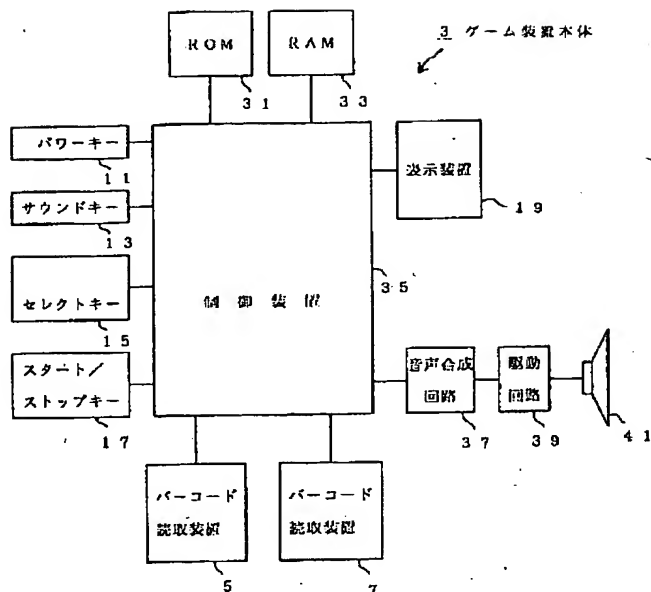
(57) [Abstract] (\*\*\*\*\*)

[Objects of the Invention] The high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion is offered developing the contents of a game and employing [ without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently by inputting arbitrary cards, and attacking or defending to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude.

[Elements of the Invention] Arbitrary cards are made to input continuously among two or more kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense. Or a game advance means to advance a game according to the game program which has the bar code reader 5 into which arbitrary cards may be made to input to arbitrary timing, and was read in ROM31, It has the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data read in the card, and a ball is moved. The degree which defense work can defend is computed, and it has a judgment means to judge movement of the right of an attack based on this computed degree, and is constituted.

---

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] Card game equipment characterized by having the following requirements.

(b) Have two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment.

(b) the card for an attack of each above -- the inside of two or more kinds of attack work, and either -- the work data for devising single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned should be recorded

(c) The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work should be

recorded on the card for defense of each above.

(d) The aforementioned main part of game equipment should have a card reading means by which arbitrary cards are made to input continuously among two or more aforementioned kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or arbitrary cards may be made to input to arbitrary timing.

(e) The aforementioned main part of game equipment should have the storage means which memorized the game program which makes the contents sports which put a ball into gall and compete for a score, such as soccer and a basketball, and a program reading means to read a game program in the storage means concerned.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have a game advance means to advance a game according to the aforementioned game program, and the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data read in the aforementioned card, and a ball is moved.

The (g) aforementioned game expansion means should have a judgment means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, and to judge movement of the right of an attack, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data.

(h) The aforementioned main part of game equipment should have a display means to display the position of the ball which moves by expansion of a game at least.

[Claim 2] Card game equipment characterized by having the following requirements.

(b) Have two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment.

(b) the card for an attack of each above -- the inside of two or more kinds of attack work, and either -- the work data for devising single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned should be recorded by the bar code

(c) The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work should be recorded on the card for defense of each above by the bar code.

(d) The aforementioned main part of game equipment should have the 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and the 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side.

(e) Each of the above 1st and the 2nd bar code reading means makes arbitrary cards input continuously among two or more aforementioned kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or make arbitrary cards input to arbitrary timing.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have the storage means which memorized the game program which plays the content basketball which puts a ball into gall and competes for a score, a program reading means to read a

game program in the storage means concerned, and a game advance means to advance a game according to this read game program.

The main part of the (g) aforementioned game equipment should have a judgment means to judge that the data is effective, when the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack, or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack.

(h) The aforementioned main part of game equipment should have the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data judged to be the aforementioned effective, and a ball is moved.

(i) After each attack work data inputs the aforementioned game expansion means, have a determination means to determine the energy of each attack work according to the pattern set up beforehand, according to the passage of time.

(j) The aforementioned game expansion means should have a calculation means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data.

(\*\*) The aforementioned game expansion means should have a right move judgment means of an attack to judge movement of the right of an attack based on the degree computed by the aforementioned calculation means.

The main part of the (\*\*) aforementioned game equipment should have a display means to display the position of the ball which moves by expansion of a game at least.

[Claim 3] Card game equipment characterized by having the following requirements.

(b) Have two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment.

(b) the card for an attack of each above -- the inside of two or more kinds of attack work, and either -- the work data for devising single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned should be recorded by the bar code

(c) The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work should be recorded on the card for defense of each above by the bar code.

(d) The aforementioned main part of game equipment should have the 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and the 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side.

(e) Each of the above 1st and the 2nd bar code reading means makes arbitrary cards input continuously among two or more aforementioned kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or make arbitrary cards input to arbitrary timing.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have the storage means which memorized the game program which plays the contents soccer which puts a ball into gall and competes for a score, a program reading means to read a game program in the storage means concerned, and a game advance means to advance a game according to this read game program.

The main part of the (g) aforementioned game equipment should have a judgment means to judge that the data is effective, when the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack at least, or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack.

(h) The aforementioned main part of game equipment should have the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data judged at least to be the aforementioned effective, and a ball is moved.

(i) After each attack work data inputs the aforementioned game expansion means, have a determination means to determine the energy of each attack work according to the pattern set up beforehand, according to the passage of time.

(j) The aforementioned game expansion means should have a calculation means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data.

(\*\*) The aforementioned game expansion means should have a right move judgment means of an attack to judge movement of the right of an attack based on the degree computed by the aforementioned calculation means.

The main part of the (\*\*) aforementioned game equipment should have a determination means to determine the degree of a gall success when devising the attack work which aims at gall according to the level of the level display at that time as the level display which returns to initial level when level increases and the right of an attack is taken by the partner, whenever the side which has a right of an attack devised attack work.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have a display means to display the position of the ball which moves by expansion of a game at least.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention relates to the card game equipment which the data of single attack work or single defense work are inputted [ equipment ] with the card which corresponds, respectively, and develops a game.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, the thing as shown in JP,3-193074,A as a card game toy which performs a waging-war game using a card is known. This card game toy has the card which indicated the required data by the bar code, and a bar code reading means reads the data of a bar code in a card, and it opposes a card according to the data. At this time, when another side is judged as the defense a first-to-go-into-attack judging means' one side attack-side and an attack side pushes an attack key, damage calculation and survival of a defense card are judged and victory or defeat are displayed.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, the conventional card game toy judged another side as the defense the first-to-go-into-attack judging means' one side attack-side, and after both players inputted the card according to the turn of a judgment, they only repeated an attack and defense by turns, advance a game, and had the trouble not only the content of a game is monotonous, but that the speediness of game expansion was missing. moreover, on the card used with the conventional card game toy Strength, such as aggressivity, is only recorded by numerical data, and for every card, since the strength is fixed When responding for repeating a game and opposing a certain card and a certain card, the result of the victory or defeat could be guessed easily, and there was little room to insert own strategy and own originality and creativity of a player, and it had the trouble of interest nature declining and \*\*\*\*ing bored immediately.

[0004] It aims at offering the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion, this invention being able to develop the content of a game and employing [ without having been made in view of the above-mentioned technical problem, and receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently by inputting arbitrary cards, and attacking or defending to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude.

[0005]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose,

the 1st means which this invention offers equipped with and constituted the following requirements. That is, have the card for an attack of two or more kinds of (b)s, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment.  
(b) the card for an attack of each above -- the inside of two or more kinds of attack work, and either -- the work data for devising single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned should be recorded

(c) The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work should be recorded on the card for defense of each above.

(d) The aforementioned main part of game equipment should have a card reading means by which arbitrary cards are made to input continuously among two or more aforementioned kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or arbitrary cards may be made to input to arbitrary timing.

(e) The aforementioned main part of game equipment should have the storage means which memorized the game program which makes the content sports which put a ball into gall and compete for a score, such as soccer and a basketball, and a program reading means to read a game program in the storage means concerned.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have a game advance means to advance a game according to the aforementioned game program, and the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data read in the aforementioned card, and a ball is moved.

The (g) aforementioned game expansion means should have a judgment means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, and to judge movement of the right of an attack, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data.

(h) The aforementioned main part of game equipment should have a display means to display the position of the ball which moves by expansion of a game at least.

[0006] Moreover, in order to attain the above-mentioned purpose, the 2nd means which this invention offers equipped with and constituted the following requirements. That is, have the card for an attack of two or more kinds of (b)s, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment.

(b) the card for an attack of each above -- the inside of two or more kinds of attack work, and either -- the work data for devising single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned should be recorded by the bar code

(c) The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work should be recorded on the card for defense of each above by the bar code.

(d) The aforementioned main part of game equipment should have the 1st bar code

reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and the 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side.

(e) Each of the above 1st and the 2nd bar code reading means makes arbitrary cards input continuously among two or more aforementioned kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or make arbitrary cards input to arbitrary timing.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have the storage means which memorized the game program which plays the contents basketball which puts a ball into gall and competes for a score, a program reading means to read a game program in the storage means concerned, and a game advance means to advance a game according to this read game program.

The main part of the (g) aforementioned game equipment should have a judgment means to judge that the data is effective, when the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack, or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack.

(h) The aforementioned main part of game equipment should have the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data judged to be the aforementioned effective, and a ball is moved.

(i) After each attack work data inputs the aforementioned game expansion means, have a determination means to determine the energy of each attack work according to the pattern set up beforehand, according to the passage of time.

(j) The aforementioned game expansion means should have a calculation means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data.

(\*\*) The aforementioned game expansion means should have a right move judgment means of an attack to judge movement of the right of an attack based on the degree computed by the aforementioned calculation means.

The main part of the (\*\*) aforementioned game equipment should have a display means to display the position of the ball which moves by expansion of a game at least.

[0007] Moreover, in order to attain the above-mentioned purpose, the 3rd means which this invention offers equipped with and constituted the following requirements. That is, have the card for an attack of two or more kinds of (b)s, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment.

(b) the card for an attack of each above — the inside of two or more kinds of attack work, and either — the work data for devising single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned should be recorded by the bar code

(c) The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work should be recorded on the card for defense of each above by the bar code.

(d) The aforementioned main part of game equipment should have the 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and the 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side.

(e) Each of the above 1st and the 2nd bar code reading means makes arbitrary cards input continuously among two or more aforementioned kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or make arbitrary cards input to arbitrary timing.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have the storage means which memorized the game program which plays the content soccer which puts a ball into goal and competes for a score, a program reading means to read a game program in the storage means concerned, and a game advance means to advance a game according to this read game program.

The main part of the (g) aforementioned game equipment should have a judgment means to judge that the data is effective, when the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack at least, or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack.

(h) The aforementioned main part of game equipment should have the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to the data judged at least to be the aforementioned effective, and a ball is moved.

(i) After each attack work data inputs the aforementioned game expansion means, have a determination means to determine the energy of each attack work according to the pattern set up beforehand, according to the passage of time.

(j) The aforementioned game expansion means should have a calculation means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data.

(\*\*) The aforementioned game expansion means should have a right move judgment means of an attack to judge movement of the right of an attack based on the degree computed by the aforementioned calculation means.

The main part of the (\*\*) aforementioned game equipment should have a determination means to determine the degree of a goal success when devising the attack work which aims at goal according to the level of the level display at that time as the level display which returns to initial level when level increases and the right of an attack is taken by the partner, whenever the side which has a right of an attack devised attack work.

(\*\*) The aforementioned main part of game equipment should have a display means

to display the position of the ball which moves by expansion of a game at least.

[0008]

[Function] The 1st means which this invention offers has two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment. on each card for an attack The work data for devising any or single attack work among two or more kinds of attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned are recorded. on each card for defense The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work are recorded. Moreover, the main part of game equipment has the storage means which memorized the game program which makes the contents sports which put a ball into gall and compete for a score, such as soccer and a basketball, and advances a game according to the game program read in this storage means. And arbitrary cards are made to input continuously among two or more kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense. Or while having a card reading means by which arbitrary cards may be made to input to arbitrary timing, developing attack work or/, and defense work in the aforementioned game program according to the data read in the card and moving a ball When the defense's defense work entry of data is after the attack work data by the side of an attack, the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time and defense work entry-of-data timing is computed, and movement of the right of an attack is judged. Therefore, the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion can be offered, being able to develop the contents of a game and employing

[ without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently by inputting, attacking or defending arbitrary cards to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude.

[0009] The 2nd means which this invention offers has two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment. moreover, on each card for an attack Among two or more kinds of attack work, either The work data for devising single attack work, The amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned is recorded by the bar code, and the single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work are recorded on each card for defense by the bar code. Moreover, the main part of game equipment has the storage means which memorized the game program which plays the content basketball which puts a ball into gall and competes for a score, and advances a game according to the game program read in this storage means. And it has the 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and the 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side, and these [ 1st ] and the 2nd bar code reading means can make arbitrary cards able to input continuously, or arbitrary

cards can be made to input to arbitrary timing. When the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack, or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack, it judges that the data is effective, and according to this data judged that is effective, attack work or/ and defense work are developed in a game program, and a ball is moved. Therefore, the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion can be offered, being able to develop the content of a game and employing [ without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently by inputting, attacking or defending arbitrary cards to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude. Moreover, after each attack work data inputs, according to the passage of time, the energy of each attack work is determined according to the pattern set up beforehand. When there is a defense work entry of data which opposes after attack work data Since the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time and defense work entry-of-data timing is computed and movement of the right of an attack is judged based on this computed degree Since the right of an attack has not moved enough according to the input timing of defense work which opposes the kind of attack work, and this Both players changing offense and defense suitably, it can attack continuously, a game can be advanced and the high card game equipment of the speedy interest nature can be realized.

[0010] The 3rd means which this invention offers has two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment. moreover, on each card for an attack Among two or more kinds of attack work, either The work data for devising single attack work, The amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned is recorded by the bar code, and the single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work are recorded on each card for defense by the bar code. Moreover, the main part of game equipment has the storage means which memorized the game program which plays the content soccer which puts a ball into gall and competes for a score, and advances a game according to the game program read in this storage means. And it has the 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and the 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side, and these [ 1st ] and the 2nd bar code reading means can make arbitrary cards able to input continuously, or arbitrary cards can be made to input to arbitrary timing. When the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack at least, or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack, it judges that the data is effective, and according to this data judged that is effective, attack

work or/, and defense work are developed in a game program, and a ball is moved. Moreover, after each attack work data inputs, according to the passage of time, the energy of each attack work is determined according to the pattern set up beforehand. When there is a defense work entry of data which opposes after attack work data, the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time and defense work entry-of-data timing is computed, and movement of the right of an attack is judged based on this computed degree. Therefore, the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion can be offered, being able to develop the content of a game and employing [ without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently by inputting, attacking or defending arbitrary cards to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude. And whenever the side which has a right of an attack devises attack work, level increases. Since the degree of a gall success when devising the attack work which has the level display which returns to initial level, and aims at gall is determined according to the level of the level display at that time when the right of an attack is taken by the partner For example, when shooting, and it does not restrict that gall is surely successful but how many of that chute are carried out like the game of actual soccer, a feeling of achievement and joy when gall is successful with a grin can be experienced.

[0011]

[Example] Hereafter, one example concerning this invention is explained with reference to a drawing. The block diagram of the circuit section included in the interior of the main part of game equipment which drawing 1 requires for this invention, the plan of the main part of game equipment which drawing 2 requires for this invention, and drawing 3 are the plans having shown two or more kinds of cards for an attack and two or more kinds of cards for defense which are used with the card game equipment concerning this invention. The card game equipment 1 concerning this invention consists of a main part 3 of game equipment shown in drawing 2 , and two or more kinds of cards for an attack and two or more kinds of cards for defense shown in drawing 3 .

[0012] First, explanation of the composition of the main part 3 of game equipment forms bar code readers 5 and 7 in vertical both the sides of the simultaneously center section of the main part 3 of game equipment. A bar code reader 5 is 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and a bar code reader 7 is 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side. Each of these bar code readers 5 and 7 can make arbitrary cards able to input continuously among two or more kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or can make arbitrary cards input to arbitrary timing. Indicators 9a and 9b are formed near the bar code readers 5 and 7, and the light is switched on when a card is read in the bar code readers 5 and 7 which correspond, respectively. The power key 11, the sound

key 13, the selection key 15, and the start/stop key 17 are arranged at right-and-left both the sides of the main part 3 of game equipment. The sound key 13 is a key switch for turning game sound on and off, the power key 11 is a key switch for turning a power supply on and off, and a start / stop key 17 is [ the selection key 15 is a key switch for inputting game mode, the difficulty of a game, and the setup time of halftime, and ] the key switches for inputting a start and stop of a game. The display 19 as a display means of the main part 3 of game equipment to display the content of a game on a center section is formed mostly. The coat of the basketball which is not illustrated, the center circle, gall, etc. are displayed on display 19. And while being formed in 29g and 29h, the positions 20, 21a, 21b, 22a, 22b, and 23a where the segment of the configuration of a ball as shown in drawing 4 corresponding to the display of these coats, the center circle, gall, etc., etc. is proper, —, the level gauges 30a and 30b which spread right and left centering on a position 20 are formed. The positions 29a, 29b, 29c, —, 29h formed on a line show the position in the case of performing a throw-in. And segments, such as a segment of various configurations, such as a configuration of an attack posture and a configuration of a defense posture, a symbol, a numeric value, and a mark, are formed in the outside of a coat display.

[0013] ROM31, RAM33, the control unit 35, the speech synthesis circuit 37, the drive circuit 39, and the loudspeaker 41 are included in the interior of the main part 3 of game equipment. ROM31 is the storage means which memorized the game program which plays the content basketball which puts a ball into gall and competes for a score. RAM33 memorizes temporarily data, a game program, etc. which were read. A control unit 35 has a microcomputer and performs various control processings. Moreover, a control unit 35 has a program reading means to read a game program in a storage means, and a game advance means to advance a game according to this read game program. Furthermore, a control unit 35 has a judgment means judge that the data is effective when the data of attack work are read in the bar code reader by the side of the player which has a right of an attack, or when the data of defense work are read in the bar code reader by the side of the player which does not have a right of an attack, and the game expansion means to which attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program according to this data judged that is effective, and a ball moves. A determination means to determine the energy of each attack work according to the pattern set up beforehand according to the passage of time after each attack work data inputs this game expansion means, When there is a defense work entry of data which opposes after attack work data It has a calculation means to compute the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, and a right move judgment means of an attack to judge movement of the right of an attack based on the degree computed by this calculation means. The speech synthesis circuit 37 compounds and outputs proper game sound. Sound emission of this composite tone is carried out from a

loudspeaker 41 through the drive circuit 39. Although the above-mentioned speech synthesis circuit 37 and the drive circuit 39 were established in the exterior of a control unit 35 and were constituted from drawing 1, this speech synthesis circuit 37 and the drive circuit 39 may be incorporated in a control unit 35, and may be constituted.

[0014] Next, with reference to drawing 3, two or more kinds of cards are explained. The amount of total energies which cards PA1, PA2, and PA3 are path cards of one point, two points, and three points, and can be attacked corresponding to each point size is determined, and only the number of coma corresponding to this point size can move a ball toward gall (refer to drawing 12). Cards DR2 and DR4 are dribble cards of two points and four points, and have the dribble time corresponding to each point size. For example, if the dribble card of four points is inputted, the amount of total energies which can be attacked corresponding to a point size 4 will be determined, and as shown in drawing 11, according to the passage of time, the energy at the time will decrease according to the pattern set up beforehand. For this reason, offensive strength also decreases according to the passage of time, and when energy is set to 0, movement of four coma is ended. Cards SH1 and SH3 are chute cards of one point and three points, and the success percentage is determined as each point size according to a chute position. The above-mentioned path card, a dribble card, and a chute card are cards for an attack, and the work data for crawling at each card rear face for an attack, and devising a gap or single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned are recorded by the bar code. Cards ST1, ST2, and ST3 are steel cards of one point, two points, and three points, the aforementioned dribble card can be opposed and the amount of total energies which can be defended according to each point size is determined. For example, if the steel card of three points is inputted, the amount of total energies which can be defended corresponding to a point size 3 will be determined, and as shown in drawing 11, according to the passage of time, the energy at the time will decrease according to the pattern set up beforehand. When the energy of the steel card at the time is beyond the energy of a dribble card, the right of an attack moves. Card CUT is a cut card and can oppose the aforementioned path card and a chute card. For example, if the cut card CUT is inputted between time T3 and the time TF when the path card PA 3 of three points was inputted as shown in drawing 12, the right of an attack can be taken. If similarly the cut card CUT is inputted between time T2 and the time TF when the path card PA 2 of two points was inputted, and between time T1 and the time TF when the path card PA 1 of one point was inputted, the right of an attack can be taken. Namely, after attack work data input, according to the passage of time, the energy of the attack work is determined according to the pattern set up beforehand. When there is a defense work entry of data which opposes after this attack work data, while computing the degree which defense work can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, movement of

the right of an attack is judged based on this computed degree. Moreover, it will become foul if the cut card CUT is inputted between the time T0 to complete a path from Time TF. These steel card and a cut card are cards for defense, and the work data for crawling at each card rear face for defense, and devising a gap or single defense work are recorded by the bar code. In addition, although constituted from an above-mentioned example using three kinds of cards for an attack, and two kinds of cards for defense, a game can be performed if there are a total of three kinds of cards of the card for an attack for carrying a ball to gall at worst, the card for an attack for aiming at gall, and the card for defense.

[0015] Next, an operation is explained with reference to drawing 5 or drawing 12. First, as shown in drawing 5, two or more cards are shuffled and it distributes to one player and the player of another side, and it shows a place five sheets at a time out of this, respectively. The card by the side of one player is read in the bar code reader 5 of the main part 3 of game equipment, and the card by the side of the player of another side is read in a bar code reader 7. Each player can make arbitrary cards able to input continuously among five cards which the space describing above was shown, or can make arbitrary cards input to arbitrary timing at this time. If one of players exhausts five cards which the space describing above was shown, five cards will newly be shown to a place and it will continue a game. In addition, the number of sheets of the card shown to a place can be made not only into five sheets but [ above-mentioned ] into proper number of sheets.

[0016] Next, a setup of the contents of a game is explained. As shown in drawing 6, the selection key 15 is operated and the mode setting (Step S1) in one-person game mode or two-person game mode, level setting (Step S3) which determines the difficulty of a game, and a game time setup (Step S5) which decides on game time are performed. In this game time setup, since the time of halftime is inputted, when halftime is inputted as 10 minutes; for example, the game time for 20 minutes is set up. Moreover, when one-person game mode is set up, a waging-war game with a computer can be performed, and when two-person game mode is set up, the waging-war game by two or more players can be performed. At Step S7, when it has judged whether the start / stop key 17 was operated and a start / stop key 17 is operated, it progresses to Step S9 and a game is started.

[0017] Next, the operation in two-person game mode is explained. After sound emission is carried out [ sound / whistle ], the level gauge of a jump ball is expressed as Step S11 of drawing 7. That is, it spreads right and left from the position 20 in the center circle shown in drawing 4, and the segment of a ball lights up one by one, after reaching the peak, the light is put out one by one and it returns to the original position, and the movement of the ball tossed up is displayed. Since the position of the above-mentioned peak is set up at random, both players input arbitrary cards to the timing judged to be the peak (Step S13). At Step S15, it judges that the right of an attack exists in the player which inputted the card to near timing by the peak, and the defense is displayed an attack side (Step S17). At

Step S19, it has judged whether it is time over, and when it is not time over, it progresses to Step S21 and read of the following card is performed. Moreover, when it is time over, it progresses to Step S23 and a game is completed. A winner is judged and displayed at this time. When the card of defense work is read from the player which has a right of an attack at Step S21 (Step S 25, 27, 49), or when the card of attack work is read from the player which does not have a right of an attack (Step S 25, 28, 49), it is judged as foul and a foul display is performed (Step S49). And when the card of attack work is read from the player which has a right of an attack (Step S 25, 27, 29), or when the card of defense work is read from the player which does not have a right of an attack (Step S 25, 28, 29), the data is judged to be effective and expansion processing of a game is performed (Step S29).

[0018] When the card of attack work is read from the player which has a right of an attack like the above, or when the card of defense work is read from the player which does not have a right of an attack, it progresses to Step S31 of drawing 8 from Step S29, and movement of the right of an attack is judged. Then, at Step S33, attack work has judged whether it is a chute, when it is a chute, progresses to Step S35 and makes a gall judgment. It judges whether gall was successful, and when it succeeds, it progresses to Step S43, two points are added, and the score after addition is expressed as Step S37. Then, after it progresses to Step S45 and a chute is successful, the right of an attack moves to a partner and performs a throw-in from position 29a or 29e under the shot gall. Moreover, when it is judged that gall was not successful at Step S37, it progresses to Step S39 and rebound processing is performed. In this rebound processing, the transfer of the right of an attack is judged by the kind and timing of the card which both players inputted (Step S41). For example, when a path card and a dribble card are inputted, the right of an attack moves to the player which inputted the card early, and a game is started from position 29a or 29e under the shot gall. At Step S47, it has judged whether it is halftime over, when it is halftime over, it returns to Step S11, and when it is not halftime over, it returns to Step S19.

[0019] Next, when judged as foul, it progresses to Step S51 through Step S49 of drawing 9, and it judges whether it is foul within a partner's free-throw lane. A game is started, after performing a throw-in from the position which fouled from the position (29a, 29b, —, 29h) of the nearest throw-in (Step S53), returning to Step S19 and judging whether it is time over, when it is not foul within a partner's free-throw lane. Moreover, when it is judged at Step S51 that it is foul within a partner's free-throw lane, it progresses to Step S55 and the 1st free throw is performed. Then, it judges whether gall was successful, and when it succeeds, it progresses to Step S59, one point is added, and the score after addition is expressed as Step S57. Moreover, it progresses to Step S61, without carrying out score addition at Step S57, when the 1st free throw is unsuccessful. After performing the 2nd free throw at Step S61, it returns to Step S35 of drawing 8, and a gall judgment is made. One point is added when the 2nd free throw is successful. Therefore, when 2 times of

both free throws are successful, a total of two points are added.

[0020] Next, with reference to drawing 10 and drawing 11, game expansion processing of Step S29 is explained in detail. At Step S63, it has judged whether the side which has a right of an attack is dribbling, when it is under dribble, it progresses to Step S65 and Step S67, and it judges whether the steel data from the side which does not have a right of an attack inputted. Here, it is ignored when cut data input from the side which does not have a right of an attack at Step S65. Moreover, when the side which does not have a right of an attack to a steel entry of data cannot be found, it progresses to Step S73 from Step S67, and move control of a ball is performed. For example, when only the dribble card of four points is inputted in the state where the ball exists in the position 20 in the center circle shown in drawing 4, a ball moves to the position 27 under gall through positions 21a, 23a, and 25a. When steel data are inputted at Step S67, input timing is judged to be the point size of the both sides of a dribble card and a steel card (Step S 69 71). For example, since the energy of a steel card becomes larger than the energy of a dribble card when the steel card of three points is inputted between time T3 and T0 to the dribble card of four points, as shown in drawing 11, the right of an attack transfers. Moreover, since the energy of a dribble card is larger than the energy of a steel card when the steel card of three points is inputted between time T4 and T3 to the dribble card of four points, the right of an attack is not transferred.

[0021] When it is judged that the side which has a right of an attack at Step S63 is not dribbling [ be / it ], it judges whether it progresses to Step S75 and is under path. When it is judged that it is under path at Step S75, it progresses to Step S77 and Step S79, and it judges whether the cut data from the side which does not have a right of an attack inputted. Here, it is ignored when steel data input from the side which does not have a right of an attack at Step S77. Moreover, when the side which does not have a right of an attack to a cut entry of data cannot be found, it progresses to Step S73 from Step S79, and move control of a ball is performed. For example, when only the path card of three points is inputted in the state where the ball exists in the position 20 in the center circle shown in drawing 4, a ball moves only three coma to position 25a through positions 21a and 23a. When cut data are inputted at Step S79, it progresses to Step S71 and the input timing of the both sides of a path card and a cut card is judged. For example, if the cut card CUT is inputted also to which path cards PA3, PA2, and PA1 before Time TF as shown in drawing 12, it will become a cut success and the right of an attack will move (Step S 73 31).

[0022] When it is judged that the side which has a right of an attack at Step S75 is not passing [ be / it ], it judges whether it progresses to Step S81 and is under chute. When it is judged that it is under chute at Step S81, it progresses to Step S83 and Step S85, and it judges whether the cut data from the side which does not have a right of an attack inputted. Here, it is ignored when steel data input from the side which does not have a right of an attack at Step S83. Moreover, when the side

which does not have a right of an attack to a cut entry of data cannot be found, it progresses to Step S73 from Step S85, and move control of a ball is performed. For example, when only the chute card of three points is inputted in the state where the ball exists in the position 20 in the center circle shown in drawing 4, gall is successful by 1/16 of probability. Similarly, according to the point size of a chute card, and the position of a ball, gall is successful by proper probability. When cut data are inputted at Step S85, it progresses to Step S71 and the input timing of the both sides of a chute card and a cut card is judged. After such game expansion processing is completed, the processing flow in the above-mentioned two-person game mode is repeated successively, and a game is developed further. Since arbitrary cards can be made to be able to input continuously among two or more kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense or arbitrary cards can be made to input to arbitrary timing like the above, looking at a waging-war partner's attitude without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, to proper timing, arbitrary cards can be inputted, and a player can be attacked or defended.

[0023] In addition, one person, according to the data of the card which the player inputted, a computer judges a situation, suitably, waging war with a computer when game mode is set up devises attack work or defense work, and develops a game, and fundamental operation is the same as that of the above.

[0024] Next, other examples which start this invention with reference to drawing 13 or drawing 16 are explained. First, if the composition of the main part 53 of game equipment is explained, a bar code reader 55 is formed in the left end of the main part 53 of game equipment, and the bar code reader 57 is formed in the right end. A bar code reader 55 is 1st bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of one player, and a bar code reader 57 is 2nd bar code reading means which reads the bar code of the card by the side of the player of another side. Each of these bar code readers 55 and 57 can make arbitrary cards able to input continuously among two or more kinds of cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense, or can make arbitrary cards input to arbitrary timing. Indicators 59a and 59b are formed near the bar code readers 55 and 57, and the light is switched on when a card is read in the bar code readers 55 and 57 which correspond, respectively. The power key 61 is formed in the center of the lower part of the main part 53 of game equipment, the sound dial 63 is formed in the center of the upper part of the main part 53 of game equipment, and the selection key 65, and the start/stop key 67 are arranged on the right-hand side of [ up ] the main part 53 of game equipment. The sound dial 63 is a dial for carrying out the volume control of game sound, the power key 61 is a key switch for turning a power supply on and off, and a start / stop key 67 is [ the selection key 65 is a key switch for inputting game mode, the difficulty of a game, and the setup time of halftime, and ] the key switches for inputting a start and stop of a game. The display 69 as a display means of the main part 53 of game equipment to display the contents of a game on a center

section is formed mostly. The goal areas 81a and 81b of a soccer coat as shown in drawing 15 , penalty areas 83a and 83b, a midfield line 85, Sidelines 87a and 87b, end lines 89a and 89b, etc. are displayed on display 69. And the segment of the configuration of a ball is formed in the proper positions 91a, 91b, and 93c and — with these displays. Moreover, the level displays 93 and 93 are formed near the sidelines 87a and 87b. These level displays 93 and 93 are formed by ten segments, respectively, and turn on simultaneously each segment which counters on both sides of Sidelines 87a and 87b. All segments put out the light and the level displays 93 and 93 display initial level, when a segment lights up, the increase in level is displayed and the right of an attack is taken by the partner, whenever the side which has a right of an attack devised attack work. The degree of a gall success when devising the attack work which aims at gall is determined according to the level from one point displayed on the level displays 93 and 93 at that time to ten points. Moreover, in the case of a corner kick and a goal kick, the flight distance is determined according to the level of the level displays 93 and 93. Moreover, segments, such as a segment of various configurations, such as a configuration of an attack posture and a configuration of a defense posture, a symbol, a numeric value, and a mark, are formed in the outside of a coat display.

[0025] Next, with reference to drawing 14 , two or more kinds of cards and operations are explained. The amount of total energies which is the path card of three points, two points, and one point, and can be attacked corresponding to each point size is determined, and only the number of coma corresponding to this point size can move [ c / short pass card 71/ long pass card 71a, middle path card 71b, and ] a ball. If the dribble card 73 is a card of four points, the amount of total energies which can be attacked corresponding to this point size 4 will be determined, and they will decrease in number according to the pattern with which the energy at the time was set up beforehand according to the passage of time. For this reason, offensive strength also decreases according to the passage of time. Long shot card 75a, middle-distance shoot card 75b, and short chute card 75c are the chute cards of three points, two points, and one point, and in case gall is aimed at and attacked, they are used. According to a chute position, the success percentage is determined as the point size of each chute card. The above-mentioned path card, a dribble card, and a chute card are cards for an attack, and the work data for crawling to up 79a and lower 79b on each rear face 79 for an attack of a card, and devising a gap or single attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned are recorded by the bar code. The direction to which a ball goes can be changed by choosing the data recorded on the data besides recorded on section 79a, or the lower part. The defense cut card 76 can oppose the aforementioned path card and a chute card. The slide card 77 can oppose the aforementioned dribble card and a chute card. For example, if the slide card 77 is inputted before the time T2 to reach from time T1 to position 91b when an attack side starts a dribble from position 91a as shown in drawing 16 , and moving through

positions 91b, 91c, and 91d, the right of an attack can be taken by probability  $2/16$ . Similarly, from time T3 before time T4, if the slide card 77 is inputted from time T5 before time T6, the right of an attack can be taken by probability  $10/16$  and  $14/16$ , respectively. Moreover, after passing time T7, the right of an attack can be taken by probability  $16/16$ . This is because time can respond for passing and can take the right of an attack easily, since the energy in the time decreases according to the passage of time after inputting a dribble card. That is, when there is a defense work entry of data which opposes after attack work data, while computing the degree which defense work can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing, movement of the right of an attack is judged based on this computed degree. At this time, in case the degree which defense work can defend is computed, the corresponding above-mentioned probability is taken into consideration. The offside trap card 78 can oppose a path card. These defense cut card, a slide card, and an offside trap card are cards for defense, and the work data for crawling at each card rear face for defense, and devising a gap or single defense work are recorded by the bar code.

[0026] Next, the operation when shooting with reference to drawing 17 is explained. When an attack side shoots and the level displayed on the level display 93 at that time is one – four points, the probability of a gall success is 0 and performs processing which catches a ball by the goalkeeper. When an attack side shoots and the level displayed on the level display 93 at that time is five points, the probability of a gall success is 0 and performs processing which carries out a drop to a front [ ball ] by the goalkeeper. Moreover, when the level displayed on the level display 93 is 6, 7, 8, and 9 or 10 points and it shoots, gall is successful by the probability of  $2/16$ ,  $4/16$ ,  $8/16$ ,  $12/16$ , and  $14/16$ , respectively. At this time, when it is determined that gall is unsuccessful, processing which carries out punching of the ball by the goalkeeper is performed. In addition, although the above-mentioned example explained the case where soccer and a basketball were applied to the game made into the contents, it is applicable to other proper sports.

[0027]

[Effect of the Invention] According to the 1st means which starts this invention as explained above, it has two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment. on each card for an attack The work data for devising any or single attack work among two or more kinds of attack work and the amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned are recorded. on each card for defense The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work are recorded. Since arbitrary cards can be made to be able to input continuously among two or more kinds of these cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense or arbitrary cards can be made to input to arbitrary timing Being able to input arbitrary cards, being able to attack or defend a player to proper timing, and employing [ without receiving

restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently looking at a waging-war partner's attitude The effect that the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion is realizable is acquired. Moreover, while advancing a game according to the game program read in the storage means According to the data read in the card, develop attack work or/, and defense work in the aforementioned game program, and movement of a ball is controlled. When there is a defense work entry of data which opposes after the attack work data by the side of an attack Since it constituted so that the degree which the defense work concerned can defend based on the energy of the attack work at that time and defense work entry-of-data timing might be computed and movement of the right of an attack might be judged based on this computed degree A game can be developed according to the inputted card, and arbitrary cards are inputted to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude. An attack, Or the effect that the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion is realizable is acquired, being able to change various contents of a game and employing a player's own strategy and own device efficiently by defending.

[0028] According to the 2nd means concerning this invention, it has two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment. moreover, on each card for an attack Among two or more kinds of attack work, either The work data for devising single attack work, The amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned is recorded by the bar code. on each card for defense The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work are recorded by the bar code. the 1st and 2nd bar code reading meanses Since arbitrary cards can be made to be able to input continuously among two or more kinds of these cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense or arbitrary cards can be made to input to arbitrary timing Being able to input arbitrary cards, being able to attack or defend both players to proper timing, and employing [ without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently looking at a waging-war partner's attitude The effect that the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion is realizable is acquired. Moreover, while advancing a game according to the game program read in the storage means When the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack, Or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack, it judges that the data is effective, and according to this data judged that is effective, attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program, and a ball is moved. And after each attack work data inputs, according to the passage of time, the energy of each attack work is determined according to the pattern set up

beforehand. When there is a defense work entry of data which opposes after attack work data While computing the degree which defense work can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing Since it constituted so that movement of the right of an attack might be judged based on this computed degree Since the right of an attack has not moved enough according to the input timing of defense work which opposes the kind of attack work, and this Both players changing offense and defense suitably, it can attack continuously, a game can be advanced and the effect that the high card game equipment of the speedy interest nature is realizable is acquired.

[0029] According to the 3rd means concerning this invention, it has two or more kinds of cards for an attack, two or more kinds of cards for defense, and a main part of game equipment. moreover, on each card for an attack Among two or more kinds of attack work, either The work data for devising single attack work, The amount of total energies which can be attacked with the attack work concerned is recorded by the bar code. on each card for defense The single work data for devising the defense work which can oppose one of attack work among two or more aforementioned kinds of attack work are recorded by the bar code. the 1st and 2nd bar code reading meanses Since arbitrary cards can be made to be able to input continuously among two or more kinds of these cards for an attack, and two or more kinds of cards for defense or arbitrary cards can be made to input to arbitrary timing Being able to input arbitrary cards, being able to attack or defend both players to proper timing, and employing [ without receiving restrictions in order of the entry sequence of a card, or an attack, ] a player's own strategy and own device efficiently looking at a waging-war partner's attitude The effect that the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion is realizable is acquired. Moreover, while advancing a game according to the game program read in the storage means When the data of attack work are read in the bar code reading means by the side of the player which has a right of an attack, Or when the data of defense work are read in the bar code reading means by the side of the player which does not have a right of an attack, it judges that the data is effective, and according to this data judged that is effective, attack work or/, and defense work are developed in the aforementioned game program, and a ball is moved. And after each attack work data inputs, according to the passage of time, the energy of each attack work is determined according to the pattern set up beforehand. When there is a defense work entry of data which opposes after attack work data While computing the degree which defense work can defend based on the energy of the attack work at that time, and defense work entry-of-data timing Since it constituted so that movement of the right of an attack might be judged based on this computed degree A game can be developed according to the inputted card, and arbitrary cards are inputted to proper timing, looking at a waging-war partner's attitude. An attack, Or the effect that the high card game equipment of the interest nature which was full of the speediness of game expansion is realizable is acquired,

being able to change various contents of a game and employing a player's own strategy and own device efficiently by defending. Moreover, the level display which returns to initial level when level increases and the right of an attack is taken by the partner, whenever the side which has a right of an attack devised attack work, Since it constituted so that the degree of a gall success when devising the attack work which aims at gall might be determined according to the level of the level display at that time For example, when shooting, and it does not restrict that gall is surely successful but how many of that chute are carried out like the game of actual soccer, the effect that a feeling of achievement and joy when gall is successful with a grin can be experienced is acquired.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram of the circuit section incorporated in the main part of game equipment concerning this invention.

[Drawing 2] It is the plan of the main part of game equipment concerning this invention.

[Drawing 3] It is the plan having shown two or more kinds of cards for an attack and two or more kinds of cards for defense which are used with the card game equipment concerning this invention.

[Drawing 4] It is explanatory drawing having shown the display segment formed in display.

[Drawing 5] It is the perspective diagram having shown the main part of game equipment and two or more kinds of cards concerning this invention.

[Drawing 6] It is the flow chart which showed a setup at the time of a game start.

[Drawing 7] It is the flow chart which showed the processing flow in the first half of two-person game mode.

[Drawing 8] It is the flow chart which showed the processing flow in the second half

of two-person game mode.

[Drawing 9] It is the flow chart which showed the processing flow in foul.

[Drawing 10] It is the flow chart which showed the processing flow of game expansion processing.

[Drawing 11] A steel card is inputted to a dribble card and it is explanatory drawing of a case.

[Drawing 12] A cut card is inputted to a path card and it is explanatory drawing of a case.

[Drawing 13] It is the plan of other examples concerning this invention.

[Drawing 14] It is the plan having shown two or more kinds of cards for an attack and two or more kinds of cards for defense which are used in other examples concerning this invention.

[Drawing 15] It is explanatory drawing having shown the display of other examples concerning this invention.

[Drawing 16] A slide card is inputted to a dribble card and it is explanatory drawing of a case.

[Drawing 17] It is explanatory drawing having shown the probability of a chute success on the point of a level display.

[Description of Notations]

1 Card Game Equipment

3 Main Part of Game Equipment

5 Bar Code Reader

7 Bar Code Reader

15 Selection Key

19 Display

31 ROM

33 RAM

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

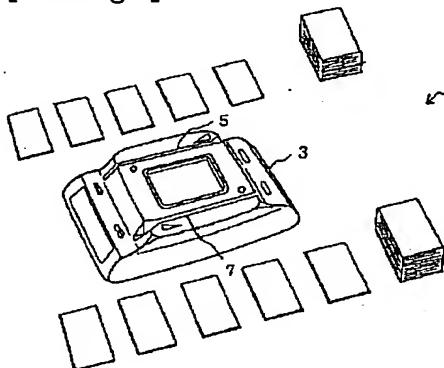
2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

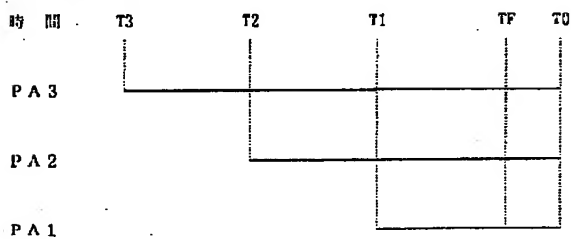
---

DRAWINGS

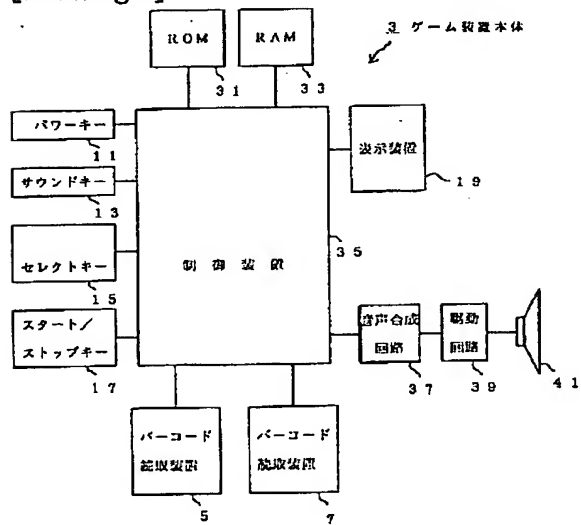
[Drawing 5]



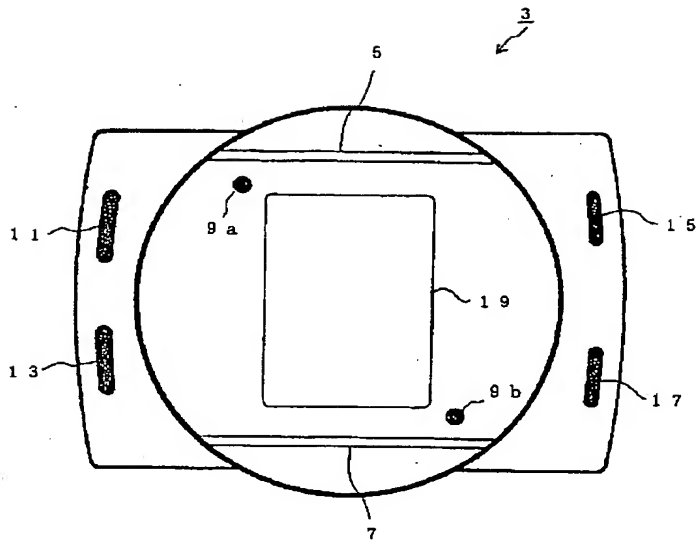
[Drawing 12]



[Drawing 1]



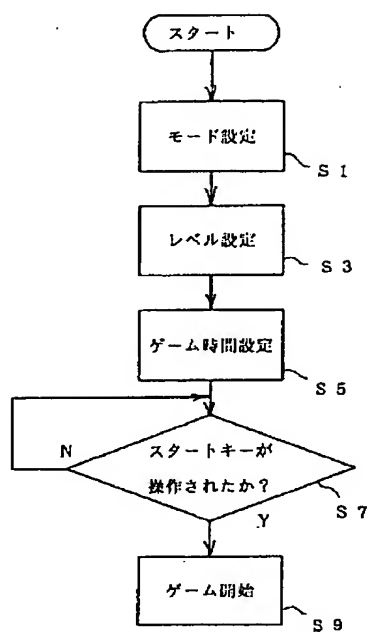
[Drawing 2]



[Drawing 3]



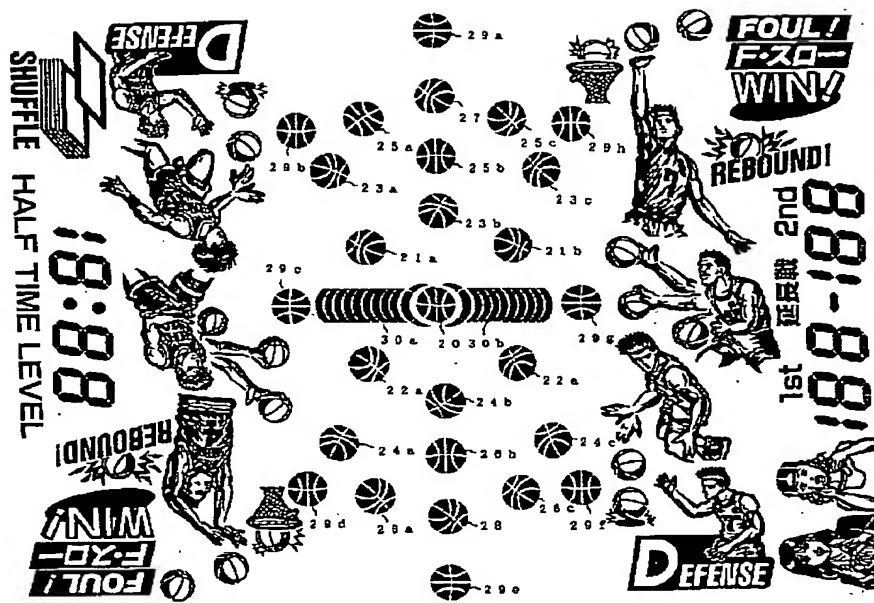
[Drawing 6]



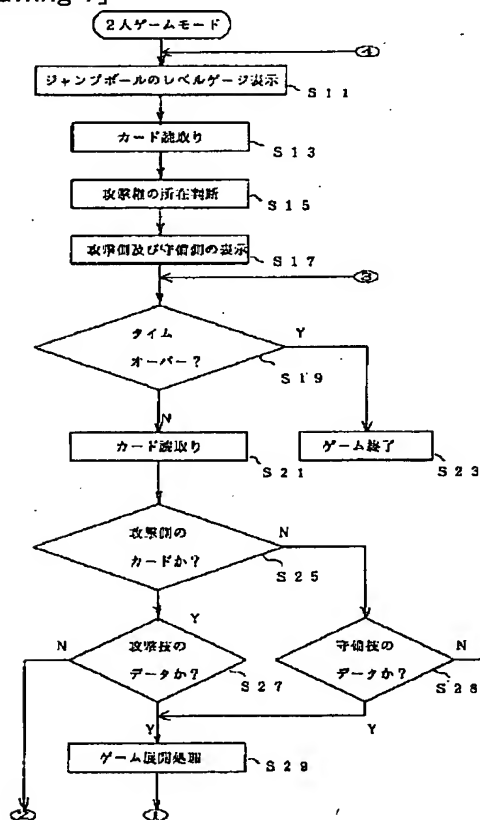
[Drawing 17]

確 率	0					<u>2</u>	<u>4</u>	<u>8</u>	<u>12</u>	<u>14</u>
						16	16	16	16	16
レベル表示部	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ボールの処理	キーパー			落		キーパー				
	キャッチ			球		パンチング				

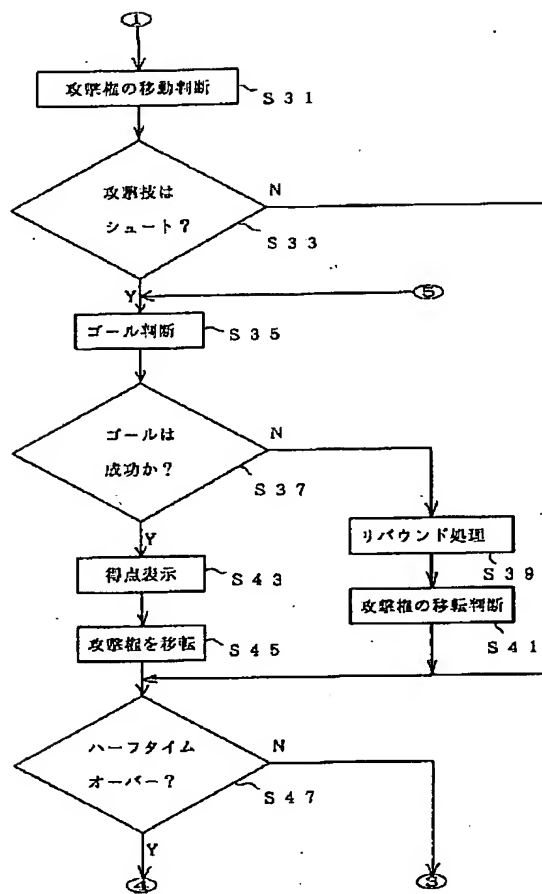
[Drawing 4]



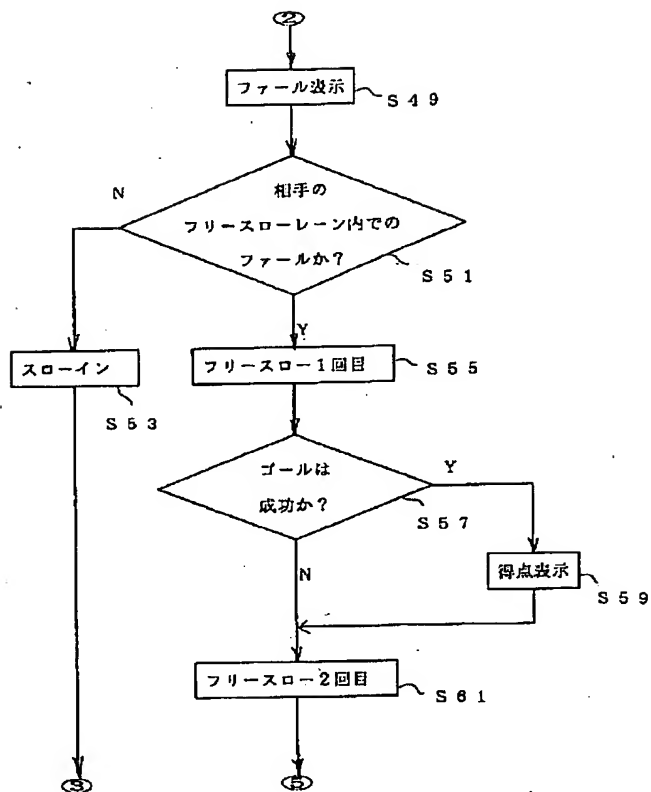
[Drawing 7]



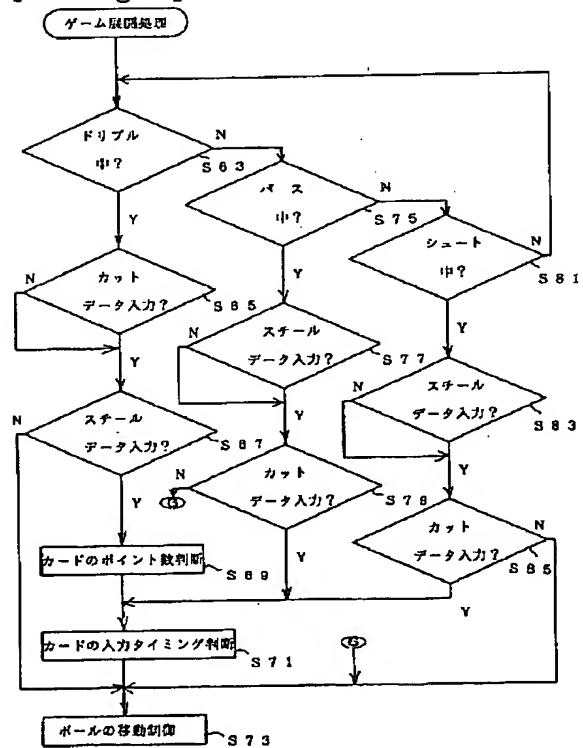
[Drawing 8]



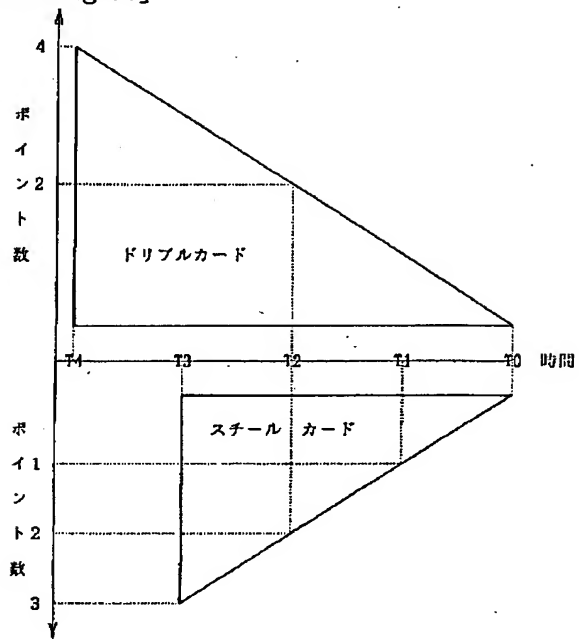
[Drawing 9]



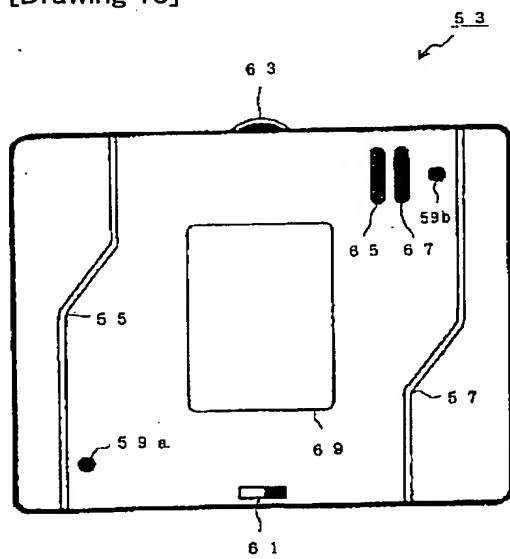
[Drawing 10]



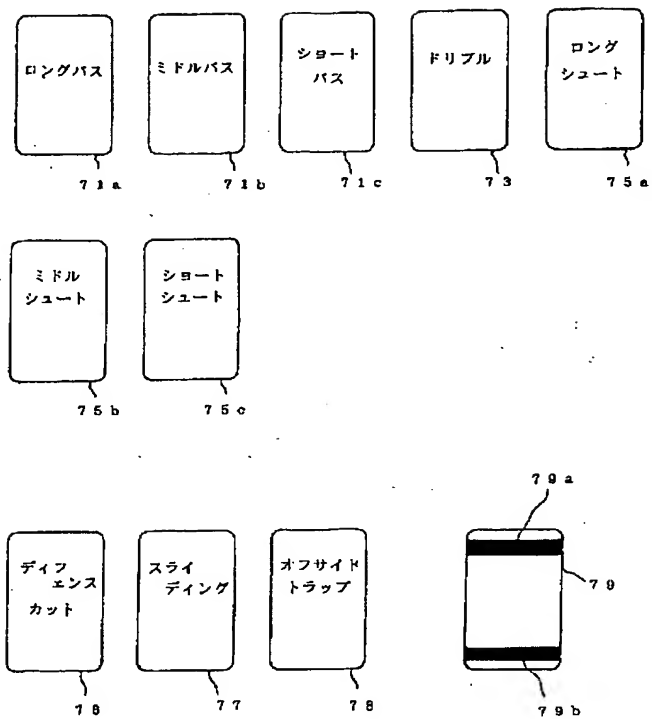
[Drawing 11]



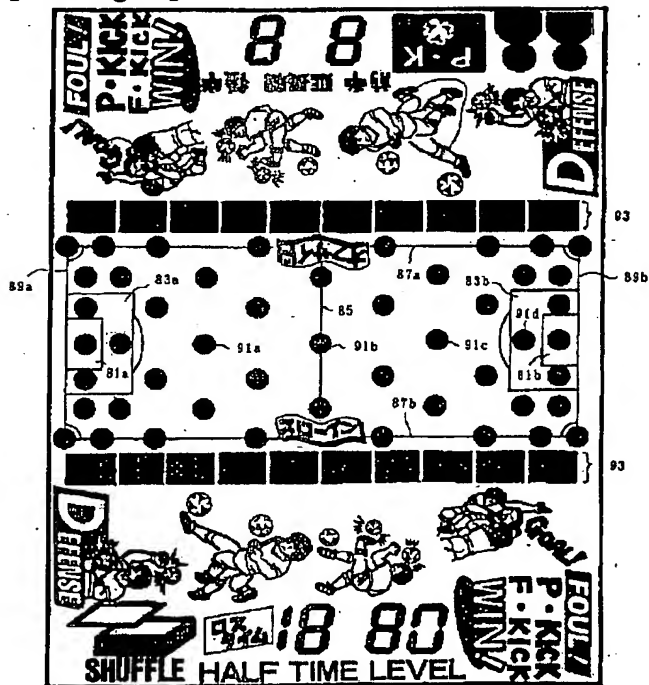
[Drawing 13]



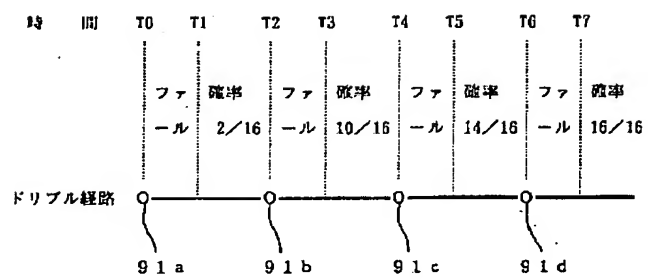
[Drawing 14]



[Drawing 15]



[Drawing 16]



---

[Translation done.]